СОВРЕМЕННЫЕ **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** И **ВИДЕО**ИГРЫ

08 **(65)** апрель **2000**

PC • Online • PlayStation • N64 • Dreamcast • PS2

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru



StarLancer 12



Daikatana 08



Dead or Alive 2 58



Thief II: Возвращение царства тьмы

44





Stormbringer

ПРОХОЖДЕНИЯ	ИГРЫ
Invictus	Majesty
Messiah	Dark Cloud
FF8	Dungeon Siege
M&M8	Metropolis

МОНИТОР DELPHINUS
дружественный интерface

Высокое качество изображения

Более высокое разрешение

Мощный видеоусилитель

Широкая полоса пропускания

- **Компактный дизайн**
- **Простота и удобство настройки**

Поддержка нового стандарта Plug & Play DDC 2Bi.

Поддержка шины USB (доп.)

Меню на экране Display Director™ на русском языке

Полностью цифровой контроль изображения

Функция «полупрозрачное меню»

Функция «устранение муара»

Super Pigment Phosphor

Новое люминофорное покрытие, высококонтрастное изображение





Модель	SyncMaster 550s	SyncMaster 550b	SyncMaster 750s
ЭЛТ	15"/ FST	15"/ Minineck	17"/ FST
Величина зерна	0.28 мм	0.28 мм	0.27 мм
Покрытие экрана	ESF	Многослойное	Многослойное
(высококонтрастное)			
Частота по вертикали	50-120 Гц	50-160 Гц	50-160 Гц
Частота по горизонтали	30-61 кГц	30-70 кГц	30-70 кГц
Разрешение (реком.)	800x600/ 85 Гц	800x600/ 85 Гц	1024x768/ 85 Гц
(макс.)	1024x768/ 75 Гц	1280x1024/ 60 Гц	1280x1024/ 60 Гц
Меню на экране	-	на русском	на русском
Гарантия	3 года	3 года	3 года



Представительство Samsung Electronics в Москве
E-mail: info@samsung.ru Web-site: http://www.samsung.ru

Покупайте у дилеров SAMSUNG

Формоза 234 2164; Олди 232 3009; Роско 213 8001; CITILINK 745 2999; НИКС 216 7001; Партия 742 5000, 742 4000; Ф-Центр 472 6401; R&K 230 6350; Валга 299 5756; Elko 234 9939; Вист 159 4001; Лизард 490 6536; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; Сатурн 148 9461; Техмаркет Компьютерс 214 2121; SMS 956 1225; Деникин 913 3959; M.Video 921 0353; Desten Computers 195 0239; Almer 261 7129; Сетевая Лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; **Санкт-Петербург** (812) Вист-СПб 325 6898, 327 9016; CONCOM 320 9080; Ладога 325 8202; Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380; IVC-CHS 329 3673; MT Компьютерс 186 9590; Авэкс 110 1313; Хи-квадрат 325 7187, 327 6545; RAMEC 277 8686; KEY 325 3216; Aura Computers 248 8390, 325 6920; Партия Балтика 296 8094; Новосибирск (3832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 28 5453; МультиШтерн 53 4444; **Волгоград** (8442) Вист 32 7932; **Ростов-на-Дону** (8632) Технополис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; **Краснодар** (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трэйд Мастер 55 5040; Компьютерные системы 55 9994; Окей 60 1144; **Сочи** (8622) Юпитер-юг 99 8789; Владос 92 2291; **Новороссийск** (27) Владос 22 6442; **Нижний Новгород** (8312) Вист 67 7905; Юст 30 1674; **Екатеринбург** (3432) Формоза 59 1868; Парад 22 5583; **Челябинск** (3512) EMS 60 2057; **Оренбург** (3532) Мехатроника 78 0757; **Иркутск** (3952) Анком 51 0510; **Омск** (3812) Вист 54 4384; Надежда 31 5658; **Томск** (3822) Intant 41 5234; Элекс-ком 72 7240; **Ижевск** (3412) Элми 43 2026; **Тула** (0872) Вист 30 5100; **Калуга** (0842) Вист-Ока 55 8585; **Рязань** (0912) Комис 24 1070; **Казань** (8432) Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; **Кемерово** (3842) ККЦ 36 0303; **Самара** (8452) Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Такт-Софт 99 3575; **Тольятти** (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; **Тюмень** (3452) Комтех 46 6594; **Уфа** (3472) Форте 35 8914; Империал 53 4222; **Ю. Сахалинск** (42422) СахИнфо 33 605; **Хабаровск** (4212) Амур 37 6587; **Находка** (4236) EPSI 64 6680; **Владивосток** (4232) Информационные Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; **Саранск** (8342) Фарго 17 0858; **Ставрополь** (8652) Инфа 77 7777; **Владимир** (0922) Кант 32 6080; **Орел** (0862) Трио 47 2482; **Пермь** (3422) ИВС 46 6594; **Барнаул** (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361



МузТВ сегодня – это:

НАЦИОНАЛЬНЫЙ МУЗЫКАЛЬНЫЙ КАНАЛ

ПЕРВОЕ **КРУГЛОСУТОЧНОЕ** ТЕЛЕВИДЕНИЕ

150 ГОРОДОВ РОССИИ И БЛИЖНЕГО ЗАРУБЕЖЬЯ

МУЗЫКАЛЬНОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ ДЛЯ ВСЕХ

МЕНЯЕТ КОЖУ

МУЗ ТВ

СОДЕРЖАНИЕ



Зарегистрирован
в Министерстве Российской
Федерации по делам печати,
телерадиовещанию и средствам
массовых коммуникаций
ПИ № 77-1906 от 15.03.2000

COVERSTORY

058

DEAD OR ALIVE 2

Как не печально, но файтинги уже практически изжили себя. Не спорю, это по-прежнему интересный и продолжающий пополняться новыми проектами жанр, вот только нового, достойного называться шагом вперед мы давно уже не видели.

DEAD OR ALIVE 2

DEAD OR ALIVE 2



DEAD OR ALIVE 2



STARLANCER

STORMBRINGER



016

STORMBRINGER

С чего начинается рассказ о ролевой игре? В девяносто девяти случаях из ста отправной точкой служит выбор игровой вселенной, механика ролевой модели, классы и персонажи, оружие, монстры... Набор, можно сказать, джентльменский, отточенный и проверенный временем. Но Strombringыer попадает под тот самый редкий единичный случай, когда привычная схема не годится. Рассказ нужно заводить совсем с другой стороны.

012

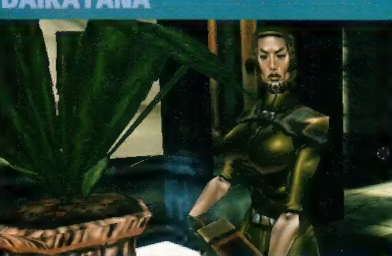
STARLANCER

Великое дело — игровые корни... Перед тем, как написать последнюю статью в рубрику «ХИТ?» по Starlancer, я перечитал обзор знакомого вам Сергея Овчинникова, посвященного последней игре из серии Wing Commander и опубликованного в № 1 (20) 1998 года.

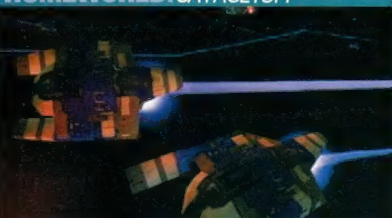
ИГРЫ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ



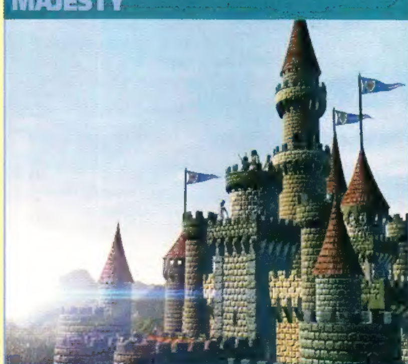
DAIKATANA



HOMEWORLD: *CATACLYSM*



MAJESTY



СПИСОК *РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ*

2 обложка	Samsung	043	SoftClub
3 обложка	Д-Факто	047	Максимум
4 обложка	1С	057	Зеленоградский завод
001	МузТВ	067	Саргона
011, 019, 021	E-Shop	069	Руссобит
015	3dfx	075	Станция 2000
023	МТС	094	Журнал «Хакер»
029	ОРМ	095	DVD-Shop
031, 096	RRC	096	АБКП
037	Спецвыпуск «Хакер»		

РЕДАКЦИЯ
Сергей Лянге serge@gameland.ru — издатель
Сергей Амирджанов amir@gameland.ru — главный редактор
Борис Романов borisr@gameland.ru — редактор Видео
Сергей Долинский dolser@gameland.ru — редактор Онлайн
Эммануил Эдж emik@gameland.ru — корреспондент в США
Дмитрий Эстрин estrin@gameland.ru — технический редактор
Виталий Гербачевский vp@gameland.ru — корректор

GAMELAND *ONLINE*
Денис Жохов denis@gameland.ru — WEB-master
Академик akademik@gameland.ru — WEB-редактор

ART
Михаил Огородников michel@gameland.ru — арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru — дизайнер
Иван Солякин ivan@gameland.ru — дизайнер

ПРОИЗВОДСТВО
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru — цветоделение
Ервանд Мовсисян — техническая поддержка

РЕКЛАМНЫЙ *ОТДЕЛ*
Игорь Пискунов igor@gameland.ru — руководитель отдела
Алексей Анисимов anisimov@gameland.ru — менеджер отдела
тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

PR
Татьяна Ан an@gameland.ru
тел.: (095) 229-2832, 229-4367; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ *ПРОДАЖА*
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru — коммерческий директор
Андрей Степанов andrey@gameland.ru
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095) 292-3908, 292-5463; факс: (095) 924-9694

GAMELAND *PUBLISHING*
ЗАО «Гейм Лэнд» — учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru — директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru — финансовый директор

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site: http://www.gameland.ru
E-mail: magazine@gameland.ru

Доступ в интернет:
компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: 250-4629

GAMELAND *MAGAZINE*
Game Land Company — publisher
Dmitri Agarounov dmitri@gameland.ru — director
phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Тираж 50 000 экземпляров
Цена договорная

Дизайн обложки: Серж Долгов



ЭКСПЕРТЫ: Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ
E-mail: ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru

Этот выпуск предвыставочных игровых новостей, честно говоря, получился у нас далеко не самым длинным и содержательным по той простой причине, что готовили мы его в предельно короткий срок, попутно собираясь посетить японскую выставку Tokyo Game Show. Тем не менее, специально для него мы все-таки сумели раскопать для вас сразу несколько интересных новостей, причем о таких играх, которые, в перспективе, смогут изменить всю нашу жизнь. Некоторые из них, вполне возможно, так и не смогут оправдать наших надежд, а некоторые, о которых мы в очередной раз не написали, в конце концов произведут настоящую революцию. Но, как говорится, всему свое время, и каждый такой незамеченный нами феномен в конце концов обязательно пробьется на страницы как нашего, так и всех других игровых журналов. А пока этого не произошло, мы предлагаем вам познакомиться с тем, что мы смогли узнать за последнее время из всевозможных источников. Ну а в следующем номере нашего журнала мы обещаем вас просто завалить различными игровыми и прочими новостями, которые мы привезем с собой из Японии.

STAR WARS НАКОНЕЦ-ТО ONLINE.

PC

Самую важную оптимистичную, сенсационную и невероятную новость последних недель сообщила наша любимая компания **LucasArts**. Владельцы самой привлекательной для игроков всего мира Вселенной **Star Wars** наконец-то определились с выбором партнера по созданию глобального сетевого ролевого проекта. Этим партнером, естественно, оказались разработчики одной из самых успешных онлайновых **RPG** последних лет **Everquest** из компании **Verant Interactive**. Вместе с **Verant** LucasArts планирует создать гигантский трехмерный мир, поместив его в самую гущу событий первой трилогии **Star Wars** (эпизодов 4-6). Несмотря на то, что детали проекта пока приходится собирать чуть ли не из пылинок, кое-какие подробности будущего шедевра стали известны уже сейчас. Так, например, **Verant** не собирается представлять в игре всю Вселенную **Star Wars**. Первоначально будут доступны лишь две планеты, одной из которых будет Таттуин, каждая из которых будет состоять более чем из 50 игровых зон. Несмотря на безусловное присутствие в игре известных всем персонажей фильма, играть за них никто, кроме самого компьютера, не сможет - неприятное, но правильное решение, сделанное ради того, чтобы по какому-нибудь космопорту не носилось триста Люков Скайуокеров и четыреста Хэнов Соло, преследующих одну единственную принцессу Лею, размахивающих лазерными мечами и палящих из бластеров по прохожим. Вместо этого вам будет предложено стать наемником, офицером Империи, повстанцем, песчаным человеком, джавой, дройдом, практически кем угодно. Ребята из **LucasArts** будут следить за продвижением сюжета, подбрасывать новые интересные квесты и вести прочую подрывную деятельность. Игра, безусловно, будет построена на одном из фирменных **Verant'овских** движков, а главным программистом проекта, по слухам, станет **Brian Hook**. Интереснее же всего тот факт, что Verant совсем еще недавно объявила о начале разработки подобного проекта, но на базе Вселенной **Star Trek** для **Activision**. Теперь же, похоже, этот контракт был расторгнут в пользу более популярного клиента. Выход супер-проекта планируется на середину 2001 года, а публиковаться игра будет совместными усилиями **Sony** и **LucasArts**. Естественно, что, помимо PC-версии, весьма вероятен и выход игры на **PlayStation2**.


EVIL ISLANDS

ПРОЕКТ «АЛЛОДЫ 3» ЗАКРЫТ

PC

Но не спешите в сердцах рвать в клочки фотографии лидера команды **Nival** Сергея Орловского и не торопитесь стирать со своих винчестеров бережно сохраненные «сэйвы» полного прохождения первых двух частей. На самом деле речь идет лишь о смене названия одного из самых ожидаемых российских игровых проектов. По некоторым причинам создатели игры решили отойти от оригинального наименования своего шедевра и объявили интернетовский конкурс на лучшее название для бывших «Аллодов» с главным призом - модным ускорителем **GeForce**. Победителем стало название, максимально близкое к англоязычному **Evil Islands**, под которым игра выйдет во всем мире. Теперь мы, наконец, можем с уверенностью сказать вам, что «Аллоды 3» теперь будут называться «Проклятые Земли». Игра уже находится в финальной стадии разработки и, по всей видимости, выйдет в свет этой осенью. Уже в одном из ближайших номеров мы сможем рассказать вам о «Проклятых Землях» значительно подробнее.

DIABLO II. УЖЕ БЕТА!

PC

Момент, которого так долго ждали все поклонники великого и ужасного **Diablo**, наконец-то наступил! Компания **Blizzard**, как и было обещано несметное количество времени тому назад, начала открытое бета-тестирование своего мега-продолжения супер-сериала **Diablo II**. В конце марта **Blizzard** отобрала тысячу счастливчиков из пары сотен тысяч фанатов, заполнивших регистрационную форму на официальном сайте компании, и разослала им бета-версии своего шедевра. К сожалению, полными их назвать никак нельзя - всего лишь один акт из четырех, да и тот играбелен лишь по **battle.net**. Да и допущены к тестированию лишь люди, проживающие на территории североамериканских штатов, на худой случай - в близлежащей Канаде. Правда, обещано, что на вторую стадию бета-тестирования допустят уже всех. Помнится, в бета-тестирование первого Diablo пара русских сумела-таки прорваться. Повезет ли на этот раз? Для утвердительного ответа на этот вопрос почаще заходите на официальный сайт **www.blizzard.com/diablo2**.

АНОНСИРОВАН НОВЫЙ HALF-LIFE. ВСЕ ЕЩЕ НЕ II.

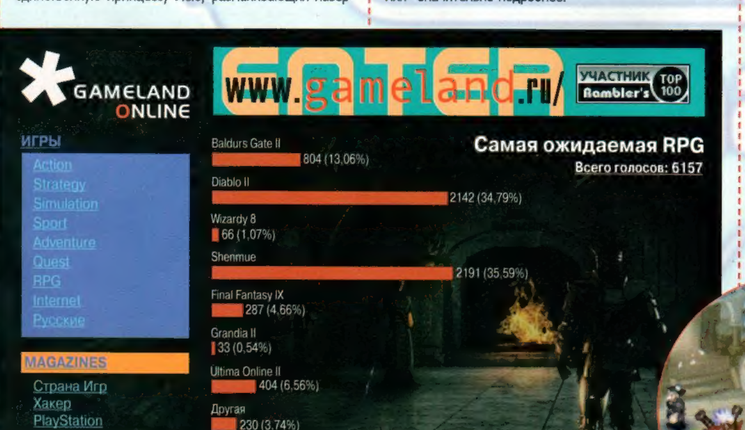
PC

Пользуясь фантастическим успехом шедевра **Valve**, компания **Sierra** продолжает активно нагревать на нем руки. Первый официальный **expansion pack** под названием **Opposing Force**, разработанный талантливыми ребятами из **Gearbox Software** (которые сейчас работают над эксклюзивным сценарием для **Dreamcast**-версии **Half-Life**), был продан неплохим тиражом, так что очередному псевдосиквелу под названием **Half-Life: Hostile Takeover** был дан зеленый свет. Пока об этой игре известно немногое. По всей видимости, вновь будет использован прием "два героя - одна судьба", но нет никакой уверенности в том, кто же будет заниматься созданием нового **expansion pack'а**. Но зато дата его выхода уже известна - 30 августа мы уже можем рассчитывать на появление этого проекта на прилавках. Что же касается настоящего **Half-Life 2**, то работы над ним в обстановке полной секретности ведутся самими **Valve**, а все подробности будут анонсированы в лучшем случае на **E3** в мае. Сама же игра появится не ранее весны 2001 года.

CAPCOM НАКОНЕЦ-ТО АНОНСИРОВАЛ СВОЮ РЕВОЛЮЦИОННУЮ МЕГА RPG

Пару лет назад, на Токийской выставке игр только что основавший свою собственную компанию **Flagship** генеральный продюсер **Capcom Y.Okamoto**, проговорился о том, что он планирует начать разработку первого в истории видеоигр настоящего сериала. Настоящего в том смысле, что каждая его часть будет выходить не раз в 2 года, а раз в 2 месяца. И вот теперь его проект-мечта в виде первых 7 серий **RPG** для **Dreamcast** по имени **El Dorado Gate**, кажется, уже близится к завершению. Но как теперь стало известно, к реализации этого глобального проекта были привлечены не только ресурсы **Capcom** и **Flagship**, но и талант одного из самых известных японских художников **Yoshitaka Amano**. Последний, если вы еще не забыли, кроме **El Dorado Gate** работал над такими играми, как **Final Fantasy IX**.

Однако первый взгляд на скриншоты из этой игры, честно говоря, многих привел в уныние. Как теперь стало предельно ясно, изначально этот проект явно готовился к дебюту совсем не на **Dreamcast**, а на **Sega Saturn**.



ПРОЦЕСС БЕТА-ТЕСТИРОВАНИЯ УКАЗЫВАЕТ НА ТО, ЧТО БЛИЗИТСЯ РЕЛИЗ ДОЛГОЖДАННОЙ ИГРЫ... ПО ПОСЛЕДНИМ ДАННЫМ ВЫХОД DIABLO II НАМЕЧЕН НА 30 ИЮНЯ. НА ЭТОТ РАЗ ВРЯД ЛИ ЧТО-ЛИБО МОЖЕТ ИЗМЕНИТЬСЯ.

Соответственно, кроме довольно качественно нарисованных от руки бэкграундов и персонажей, вы в нем не сможете найти ничего такого, чем могла бы похвастаться приставка нового поколения.
Тем не менее, выхода этого проекта, который может перевернуть все наши представление о том, как можно делать игры, мы ждем с нетерпением. Его первая часть, которая будет продаваться за треть цены обычной игры, должна поступить в продажу в Японии этим летом. В


DIABLO II

свою очередь, ее следующие серии будут поступать на прилавки магазинов каждые два месяца. Ну а полноценная премьера **El Dorado Gate** произойдет уже на ближайшей **Tokyo Game Show**.

ВСЕМИРНАЯ *ПРЕМЬЕРА* PHANTASY*STAR* ONLINE *СОСТОИТСЯ* УЖЕ *ЭТИМ* ЛЕТОМ

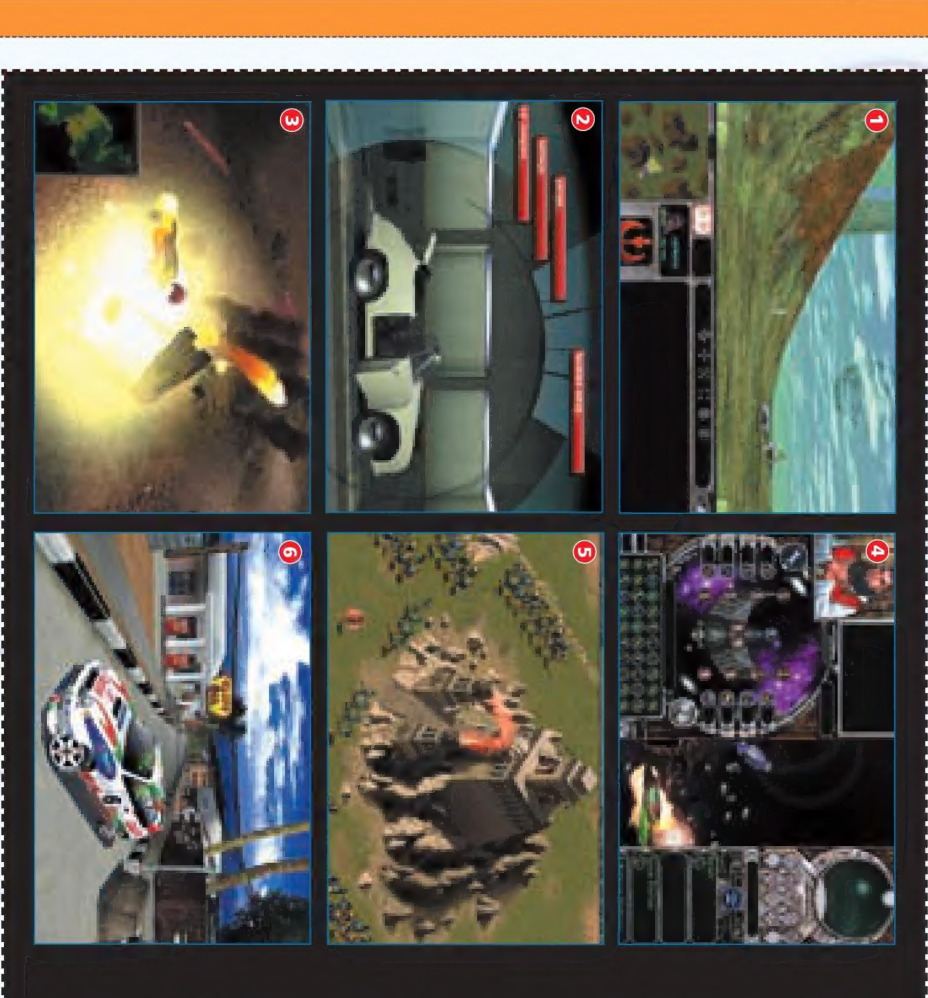
Всем на удивление за неделю на начала работы **Tokyo Game Show** команда разработчиков **Sonic Team** объявила на страницах японского журнала **Dreamcast Magazine** о том, что она планирует закончить свою очередную игру, которая, по совместительству, станет первой в истории приставочной сетевой **RPG** уже этим летом. Более того, **Sonic Team** одновременно пообещала японским журналистам, что **Phantasy Star Online** будет выпущена во всем мире примерно в одно время, для того чтобы в нее смогли сыграть как можно больше владельцев **Dreamcast'а**. А для того, чтобы ускорить локализацию своего нового проекта для американского и европейского рынков, **Sonic Team** намерена сократить в нем использование текста. Вместо него, если переводчики с японского ничего нам не напутали, в **Phantasy Star Online** игроки и герои игры будут общаться между собой с помощью знаков и ключевых фраз. Во что же все это, в конце концов, выльется, мы вам расскажем в следующем номере нашего журнала.
Но на этом новости от **Sega** не заканчиваются. Как стало известно японским журналистам, эта компания в ближайшее время приступит к тестированию в залах игровых автоматов продолжения первой в истории сетевой драки для четырех игроков **Spikeout**, которое будет разработано для **Naomi** и получит название **Slashout**. Разработкой этой игры сегодня занимается совершенно иная, чем в первый раз, команда разработчиков. Поэтому, что можно будет ждать от этой игры, мы пока не знаем.

POWER SMASH

Ну и, наконец, из этого же стана до нас дошла официальная информация о том, что уже в июне этого года на **Dreamcast** будет переведена феноменально успешная игра для игровых автоматов - "симулятор" тенниса **Power Smash Tennis** (**Virtua Tennis**). Этот проект вот уже на протяжении нескольких месяцев не слезает с вершины аркадного хит-парада, а это значит, что он является не просто очередной бездарной спортивной игрой, посвященной этому виду спорта, а по-настоящему отличным проектом, способным понравиться всем и каждому.

ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ НОВОСТИ

ЭКСПЕРТ: Борис РОМАНОВ
E-mail: borisr@gameland.ru



Bonus Pack + 60 лучших уровней Unreal Tournament!!!

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Force Commander
Очевидно, что Lucas Arts совершила ошибку. В принципе, это может оказаться поводом, чтобы посмотреть демо-версию игры. *1*

Need For Speed: Porsche Unleashed
Очень кстати появившаяся демо-версия игры замечательно иллюстрируют слова автора обзора в этом номере. *2*

Earth 2150
Обновленная демо-версия, попавшая на диск по просьбам читателей, позволяет сделать весьма однозначные выводы в отношении игры. *3*

Fading Suns: Noble Armada
Это не клон Homeworld, хотя некоторая "похожесть" и наблюдается. Достаточно оригинальная игра, чтобы говорить о ней, как о вполне самобытном проекте. *4*

Theocracy
RTS, в котором вам придется взять под контроль племя ацтеков, развить его, дабы в недалеком будущем противостоять испанским конкистадорам...*5*

Rally Masters
Судя по демке Rally Masters обещает быть самой полной гонкой за всю историю. Имеется в виду огромное количество доступных режимов игры... *6*

Также на диске вы найдете демо-версии: Rollcage Stage II, Test Drive Les Mans, Pinky and the Brain: World Conquest, Trophy Bass 4.

Патчи:
Majesty Update #1
Force Commander v1.1 Patch
Heroes of Might and Magic III v1.3 Patch
Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade v2.1 Patch
Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death v3.1 Patch
Unreal Tournament 413 Patch
The Sims Patch
Final Fantasy VIII Patch
Nox v1.1 Patch

Видео:
Ridge Racer V
Tony Hawk's Pro Skater (DC)
Tenchu 2
Fur Fighters

После удачного выхода в свет PlayStation 2 и последовавшего после него громогласного анонса игровой приставки X-box от Microsoft индустрия видеоигр отходила недолго. Так уж случилось, что буквально через неделю после всех этих событий большинство новостных агентств, аналитиков и прочих личностей, считающих себя причастными к миру видеоигр, как будто забыли о том, о чем они еще недавно спорили с пеной у рта. Успокоились и финансисты, а также биржевые игроки, которые за последнюю пару недель сумели заработать себе немало денег на легко прогнозируемом росте и падении курса акций тех или иных компаний, активно участвующих сегодня в жизни индустрии электронных развлечений. В общем, к моменту написания этой статьи все благополучно встало на свои места.

Ну а то, что происходило в мире до этого момента, как раз и будет темой дальнейшего разговора. А начнем мы его с новости о том, что корпорация

MICROSOFT *ИНВЕСТИРУЕТ* В *NVIDIA* 200 *МЛН. ДОЛЛАРОВ*,

которые последняя будет обязана потратить на разработку графической подсистемы для все еще мифической консоли **X-Box**. Эти инвестиции поступят на счета компании лишь только в апреле, что на самом деле означает лишь то, что обещанная нам сверхмощная игровая приставка на самом деле пока существует только в умах ее многочисленных разработчиков. И если для многих это было понятно и без дополнительных объяснений, то некоторых аналитиков данная новость почему-то шокировала. Причем шокировала она их настолько, что они начали сомневаться в том, что **X-Box** будет готова к выпуску в заявленный срок. Мы, честно говоря, также в этом сомневаемся, но, правда, не только по этой причине. Тем не менее, никаких фактов, подтверждающих мысль о том, что у **Microsoft** уже возникли проблемы с разработкой игровой приставки, ни у кого пока нет. Поэтому до поры до времени об этой информации можно просто забыть.

С другой стороны, подобного о новом детище компании **Sony**, к сожалению, сказать нельзя. К большому сожалению для вышеназванной компании, ее

PLAYSTATION *2* ПОПАЛА *В* ЦЕНТР *НЕБОЛЬШОГО* СКАНДАЛА,

последствия которого пока очень трудно оценить. Как мы уже рассказывали в нашем материале, посвященном выходу в Японии этой приставки, владельцам **PlayStation 2** удалось найти способ просмотра на ней видеофильмов, предназначенных для продажи исключительно в США. А это не могло не расстроить киномагнатов, а также участников **DVD**-альянса, которые в свое время подписали между собой соглашение, в соответствии с которым все **DVD** проигрывате-



ли обязаны быть оснащены надежной защитой от просмотра на них фильмов, предназначенных для других зон. И хотя на данный момент их претензии к **Sony** не перешли от словесных нападок во что-нибудь большее, **Sony** уже пришлось объявить о том, что она рассматривает вопрос об отзыве всего тиража одного из компонентов ее новой приставки. Несмотря на то, что точное название этого компонента пока не оговаривается, по всей видимости речь здесь идет о карточке памяти, дефектность которой уже была подвержена жесткой критике как со стороны игроков, так и со стороны игровой прессы. Будем надеяться, что вина за возникшие у **PlayStation 2** проблемы действительно лежит на карточке памяти, так как в противном случае **Sony**, возможно, придется отзывать не только ее одну, а весь проданный тираж ее новой игровой приставки.

Кстати, несколько слов о последнем, а именно о тираже, реальные цифры которого до сих пор остаются под покровом тайны. Прекрасно понимая то, что зафиксированные независимыми исследователями рынка видеоигр объемы продаж не будут соответствовать тем радужным цифрам, о которых раструбила на весь мир **Sony**, данная компания заранее предупредила всех о том, что они, якобы, не отражают реальной картины происходящего. По ее мнению, независимые исследователи, которые уже сегодня сообщили нам о том, что за первые 10 дней продаж самая популярная игра на **PlayStation 2** смогла разойтись тиражом максимум в 350 тысяч экземпляров (а эта цифра означает, что либо реальный тираж **PS2** все еще не перевалил за отметку в полмиллиона копий, либо то, что ее покупатели не хотят приобретать ее имеющиеся сейчас в продаже игры), не учитывают при подсчете те игры, которые были куплены через Интернет на японском сайте **Sony**. Кто в этом споре прав и виноват, покажет только время, однако тот факт, что сам производитель **PlayStation 2** до сих пор не объявил о проданном миллионе своих консолей, говорит сам за себя.

Ну а то, что **Sony** с ее новой приставкой нужен успех прямо сейчас, демонстрирует, к примеру, тот факт, что уже сегодня целый ряд крупных издательств, включая **Electronic Arts**, заявили о том, что

СПРОС *НА* ИГРЫ *ДЛЯ* ПРИСТАВОК *ПРОШЛОГО* ПОКОЛЕНИЯ *ВСКОРЕ* ДОСТИГНЕТ *НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНОГО* УРОВНЯ.

В связи с этим те компании, чья финансовая состоятельность базировалась на продажах игр для той же **PlayStation** или **Nintendo 64**, в массовом порядке начали предупреждать своих инвесторов о том, что в ближайшее время их прибыли начнут "внезапно" падать. А это свидетельствует о том, что те процессы, которые начали проявлять себя в прошлом году в Японии, где тиражи игр для любого формата начали наводить тоску на большинство серьезных аналитиков, вскоре перекинутся и на весь остальной мир. Другое дело, что многие надеются на то, что процесс перехода на новое поколение консолей, который и вызвал это падение, в этот раз пройдет с меньшими потерями для участников рынка, нежели пять лет назад. Однако, если это все-таки не произойдет, очень многим работникам индустрии придется вскоре искать себе новую работу.

Но если для многих такой поворот событий пока может присниться лишь в страшном сне, то для разработчиков такой игры, как **Warzone 2100**, он уже стал реальностью. Иными словами, европейское издательство

EIDOS *INTERACTIVE* ОБЪЯВИЛО *О* ЗАКРЫТИИ *PUMPKIN* STUDIOS,

чья первая (и последняя) игра принесла ее издателю одни лишь убытки. Стоит, правда, отметить, что некоторое время **Eidos** пытался удержать на плаву принадлежавшую ей команду разработчиков, поручив им закончить проект **Saboteur** от закрытой еще раньше студии **Tigon**. Однако, в свете тех процессов, которые сегодня происходят в индустрии электронных развлечений и о которых мы говорили чуть выше, а также по причине возникших у самой компании Eidos финансовых проблем, этим планам так и не удалось осуществиться. Кстати говоря, не только у одной **Eidos** в последнее время не заладились финансовые дела. Так, скажем, сразу от нескольких источников просочилась в Интернет информация о том, что американское издательство

ACCLAIM *ИЩЕТ* СПОНСОРА,

которым, по всей видимости, станет ни кто иной, как французский гигант **Havas**. Последнему, если вы еще не забыли, уже принадлежат такие компании, как **Blizzard** и **Sierra**, однако для эффективной работы **Havas'y** этого явно недостаточно. Все дело в том, что вот уже который месяц этот французский гигант на каждом углу твердит о том, что в его ближайшие планы входит вторжение на приносящий наибольший доход и прибыль приставочный рынок. Однако для последнего ему пока явно не хватает известного имени, под которым это вхождение пройдет с наименьшим риском. Именно поэтому большинство аналитиков склоняется сегодня к той мысли, что вновь попавшее в тяжелое финансовое положение издательство **Acclaim** может стать великолепным дополнением к тем компаниям, которыми сегодня уже владеет **Havas**.

Тем не менее, слухи о скором поглощении очередной американской компании очередным французским гигантом пока остаются лишь слухами, так что не стоит к ним относиться слишком серьезно.

К большому сожалению, очередной отчет о проделанной за последнее время индустрией работе на этом заканчивается. Но мы обещаем, что уже в следующем номере нашего журнала эту ситуацию мы сможем с легкостью исправить.

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА PC

1.	WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE	DISNEY INTERACTIVE
2.	THE SIMS	ELECTRONIC ARTS
3.	ROLLER COASTER TYCOON	HASBRO INTERACTIVE
4.	C&C: TIBERIAN SUN FIRESTORM	WESTWOOD STUDIOS
5.	ROLLER COASTER TYCOON:CORK	HASBRO INTERACTIVE
6.	AGE OF EMPIRES II	MICROSOFT
7.	HOYLE CASINO 2000	SIERRA ON-LINE
8.	MIGHT & MAGIC 8	THE 3DO COMPANY
9.	STARCRAFT	BLIZZARD
10.	MILLENNIUM GAMEPAK	VALUSOFT

АМЕРИКА ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	POKEMON STADIUM	NINTENDO	N64
2.	WWF SMACKDOWN!	THQ	PS
3.	POKEMON YELLOW	NINTENDO	GBOY
4.	WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE	DISNEY INTERACTIVE	PC
5.	THE SIMS	ELECTRONIC ARTS	PC
6.	POKEMON BLUE	NINTENDO	GBOY
7.	POKEMON RED	NINTENDO	GB
8.	MARIO PARTY 2	NINTENDO	N64
9.	GRAN TURISMO 2	SONY	PS
10.	CRAZY TAXI	SEGA OF AMERICA	DC

АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	TOY STORY 2	ACTIVISION/DISNEY	GBC, N64, PS, PC
2.	POKEMON RED	NINTENDO	GB
3.	GRAN TURISMO 2	SONY	PS
4.	POKEMON BLUE	NNINTEND	GB
5.	RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	EIDOS	PS
6.	THE SIMS	EA	PC
7.	CANDC TIBERIAN SUN: FIRESTORM	EA	PC
8.	FEAR EFFECT	EIDOS	PS
9.	TOMB RAIDER 3	EIDOS	PC, PS
10.	ISS PRO EVOLUTION	KONAMI	PS

ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	RIDGE RACER V	NAMCO	PS2
2.	KESSEN	KOEI	PS2
3.	FANTAVISION	SCE	PS2
4.	STREET FIGHTER EX3	CAPCOM	PS2
5.	POCKET MONSTER SILVER	NINTENDO	GB
6.	POCKET MONSTER GOLD	NINTENDO	GB
7.	MOBILE SUIT GUNDAM GIREN'S AMBITION	BANDAI	PS
8.	TRADE & BATTLE CARD HERO	NINTENDO	GB
9.	ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	PS2
10.	BEAT MANIA APPEND 5TH MIX ~ TIME TO GET DOWN	KONAMI	PS

Как это обычно бывает в марте, отсутствие выходящих на рынок настоящих хитов пагубно сказалось на всех без исключения хит-парадах. В Америке, как вы можете заметить, продолжилось сумасшествие по поводу Pokemon'ов и желающих стать миллионерами. В Англии на первое место водрузилась довольно средняя по всем параметрам, но привязанная к недавно вышедшему там мультфильму Toy Story 2 одноименная игра. Ну а в Японии, где все участники рынка решили не выпускать в марте ни одной приличной игры ни для одной из платформ, побоявшись пасть жертвой ажиотажа вокруг PlayStation 2, вторую неделю подряд, хотя и со значительно меньшим результатом, лидирует пятая серия гонки Ridge Racer.

К большому сожалению, такое безобразие нам придется терпеть еще довольно-таки долго. Небольшое оживление нас ожидает лишь в конце марта, когда на прилавки магазинов во всем мире поступит несколько потенциальных суперхитов. Но сразу после этого индустрия опять войдет в спячку, которая может продлиться чуть ли не до осени. В общем, ужас какой-то.

DAIKATANA

Платформа: PC
Жанр: Action
Издатель: Eidos
Разработчик: Ion Storm
Онлайн: Ion Storm
Дата выхода: зима 2001?

Максим Заяц

Долгострой — отнюдь не изобретение наших дней, термин этот благополучно существовал еще в патриархальные советские времена, отражая суть процесса, когда что-то нужное и полезное делается ну оч-чень долго. Явление это практически повсеместное, с равным успехом прижившееся и на бескрайних российских просторах, и за океаном и просочившееся практически во сферы человеческой деятельности.

Глупо было бы надеяться, что игровую индустрию минует чаша сия — в последнее время стало модным по несколько раз переносить сроки казалось бы уже готовых проектов «для окончательной отладки и отлова всех багов», а то и вовсе без объяснения причин — лето, мол, ничуть не хуже для релиза, нежели зима. И самое обидное знаете что? Почему-то долгостроями обычно оказываются самые интересные и многообещающие проекты. Некоторые из них ухитряются благополучно просуществовать в стадии разработки по несколько лет, заполненных обещаниями о том, что «в ближайшие две недели начнется бета-тестирование, и не позднее чем через два месяца игра уйдет на «золото»». Проходят две недели, два месяца, полгода — и все повторяется вновь. Список титанов долгостроя богат и всеобъемлющ: Tiberian Sun и Sims, Black&Whight и Diablo 2, Аллоды 3 (пардон, Проклятые земли) и Всеслав... Достойным представителем этого великого сообщества по праву может считаться детище знаменитого Джона Ромеро.

Джон Ромеро — это имя на слуху у многих поклонников 3D-action. Человек-легенда, участвовавший в разработке Wolfenstein 3D, Doom, Doom II и Quake, после ухода из ID Software он возглавил компанию Ion Storm и с головой ушел в работу над новым проектом, получившем название Daikatana. Все ждали очередного Quake`a, однако когда начала поступать первая информация об игре, выяснилось, что она несколько выбивается из традиционных рамок жанра за счет наличия ролевых элементов и монументального сюжета, по тем временам для shooter`ов совер-



шенно нехарактерных. С сюжета, пожалуй, мы и начнем. Итак, в Японии 2455 доктор Toshiro Ebihara и его ассистент Michi Mishima нашли мистический меч самураев Daikatana, магический артефакт, дарующий своему хозяину способность путешествовать во времени. Далекий предок Toshiro, доктор Tatsuo Ebihara, в 2030 году открыл лекарство от СПИДа, на многие поколения обеспечив своим потомкам безбедное существование. Это дало Toshiro капиталы и свободное время для поисков **Daikatana**. Проблема состояла в том, что доктор Mishima слегка... сожалел о том, что его семья не настолько богата, а сам он является всего лишь ассистентом. Это казалось ему настолько несправедливым, что он как настоящий японец принял мужественное решение: обезглавить Toshiro, выкрасть клинок **Daikatana** и, вернувшись назад во времени, похитить разработанную Tatsuo вакцину. Удача сопутствовала ему, и бывшему ассистенту удалось переписать историю. Его семья получила все права на лекарство от СПИДа, лавры спасителей человечества, а, следовательно, и богатство. Однако Mishima прекрасно помнил о том, каким путем ему все это досталось. В 2455 году он выстроил настоящую крепость для защиты **Daikatana**. Многочисленные ловушки и роботы-охранники должны были стать гарантией того, что никто не сможет вернуться назад во времени и изменить его версию истории. Однако, так уж устроены люди, что время от времени тянет их бороться со злом и преодолевать непреодолимое. Рано или поздно смельчак должен был найтись... и вот наш герой — Hiro Miyamoto — решил испытать свою судьбу и исправить величайшую историческую несправедливость, прогулявшись в компании двух друзей по крепости доктора Mishima в поисках легендарного меча **Daikatana**.

Игра распадается на четыре временных периода, каждый из которых в свою очередь состоит из шести уровней. Уровни же получились настолько большими, что их волей-неволей пришлось поделить на несколько частей, так что в итоге мы получаем прямо-таки фантастическое количество миссий, заполненных чистейшим action. Все начинается в Японии далекого будущего. На дворе 2455 год. Hiro узнает о том, что почтенный доктор Michi Mishima в свое время беззастенчиво спер вакцину у своего более удачливого коллеги из прошлого, и решает исправить ход истории. Из оружия ему удалось добыть только ионный бластер (Ion Blaster), довольно медлительное устройство, стреляющее мощными зелеными зарядами. План по проникновению в крепость доктора Mishima был весьма оригинален: Hiro спрятался в одном из гробов, надеясь таким образом попасть в крематорий. К сожалению, подручные доктора оказались не самыми лучшими водителями и устроили небольшую аварию, вывалив все гробы в расположенное неподалеку от крепости болото. Отсюда мы и начинаем свой путь — теперь уже для того, чтобы добраться до канализационной системы. Врагов на этом этапе не так уж и мало — добрый доктор позаботился о том, чтобы населить зловонную жижу кибернетическими аллигаторами, москитами и даже лягушками. В крепости к ним присоединяются охранники: люди и роботы, сконструированные Mishima для защиты цитадели. Впрочем, Hiro находит новое оружие: шестиствольный дробовик Shot Cycler, C4 Vizatergo, выбрасывающий мины-липучки, которые взрываются при приближении движущегося объекта, и, наконец, Sidewinder, универсальный мощный ракетомет, выпускающий сразу два заряда. А главное — у нашего героя появляются друзья. В тюремном блоке Hiro встречает Mikiko Ebihara и Superfly Johnson, которые будут следовать за ним до самого конца игры. Разумеется, конечной целью этой миссии является легендарная **Daikatana** и последующее путешествие в прошлое... но все проходит не так гладко, как хотелось бы: в последний момент доктор Mishima догадывается о том, что меч вот-вот уведут у него из-под носа, возвращается в крепость и выбрасывает наших героев в Древнюю Грецию.

Воспетый в легендах мир оказывается не слишком дружелюбным по отношению к пришельцам из будущего. Hiro приходит в себя и видит, что он вновь остался один и друзей поблизости не наблюдается. И вновь ему приходится сражаться с местными обитателями. На этот раз в роли врагов выступают грифоны, сатиры, гигантские пауки, скелеты и гарпии — словом, вся та нечисть, которой полагается населять любой уважающий себя миф. Оружие подстать врагам: Discus of Daedalus — диск, наподобие бумеранга, возвращающийся после броска в руку, Hades Hammer — тяжеленный молот, удары которого вызывают нечто вроде небольшого землетрясения, и Eye of Zeus — вылетающие из этого посоха молнии поражают до трех врагов за раз. Согласно сюжету через какое-то время Mikiko спасает Hiro, а Superfly так и не появляется в игре до конца этого уровня. Ему повезло меньше всех — очнувшись после путешествия во времени в логове Медузы, к моменту прибытия друзей он представляет собой каменную статую. Хорошая новость заключается в том, что, победив Медузу, Hiro освобождает Superfly — но вместе с ним к жизни возвращается толпа кошмарных созданий, которых Медуза напревращала в камень за долгие годы своей трудовой деятельности. Нужно бежать, благо **Daikatana** вновь способна переместить нас во времени. Однако «прощальное напутствие» доктора Mishima все еще действует, и вместо Японии 2030 года наши герои оказываются в Норвегии.

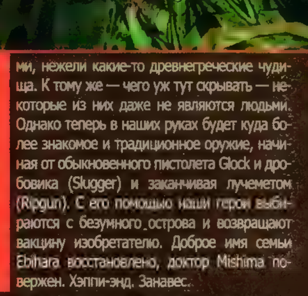
560 год нашей эры — далеко не самый приятный этап в истории этого королевства. Во-первых, холодно и даже очень. Во-вторых, повсюду свирепствует эпидемия бубонной чумы, которой предстоит унести жизни почти половины населения. В-третьих, толпы монстров, которые простодушно пытаются отправить на тот свет наших героев и даже друг друга — гномы, волки-оборотни, мутанты-лучники, гигантские летучие мыши и само порождение Зла — рыцари Ада (Hell Knight). Некоторые из этих существ будут возрождаться после гибели, других — например, оборотней — можно будет убить только специальным оружием. Арсенал у наших героев меняется в очередной раз — на смену древнегреческой магии и технологиям далекого будущего приходит традиционный джентльменский





набор странствующего воина — серебряная перчатка от оборотней (Silverclaw), ручной арбалет (Bolter), посох (Stave of Stavros) и прочие предметы средневекового быта. Цель этого этапа — помимо поисков источника энергии для Daikatana, конечно — найти лекарство от чумы и вылечить местных жителей. Путешествуя от одного замка волшебника к другому, мы узнаем, что панацея от всех бед находится в руках некроманта Nar`a. Разумеется, без боя с ним остановить эпидемию не удастся. После чудесного исцеления местный священник взывает к богам для того чтобы наполнить энергией Daikatana, и наши герои благополучно попадают в Сан-Франциско. На этот раз попытки доктора Mishima помешать нам оказываются безуспешными.

Недалекое будущее — год 2030-й. Несмотря на то что со временем на этот раз все в порядке, доктору Mishima удалось-таки слегка «подправить» наши координаты — вместо лаборатории Tatsuo Ebihara laboratory Hiro с друзьями попадает на остров-тюрьму Алькатрас. Правительство решило не тратить деньги налогоплательщиков на содержание целой армии охранников, и заключенные предоставлены сами себе — остров ведь, с него не сбежишь. Нечего и говорить, что парни эти оказываются не слишком дружелюбными. Отпетые негодяи всех сортов и мастей, убийцы, контрабандисты, гангстеры, вооруженные до зубов и не признающие над собой никакой власти, станут куда более серьезными противниками, нежели какие-то древнегреческие чудища. К тому же — чего уж тут скрывать — некоторые из них даже не являются людьми. Однако теперь в наших руках будет куда более знакомое и традиционное оружие, начиная от обыкновенного пистолета Glock и дробовика (Slugger) и заканчивая лучеметом (Ripgun). С его помощью наши герои выбираются с безумного острова и возвращают вакцину изобретателю. Доброе имя семьи Ebihara восстановлено, доктор Mishima повержен. Хэппи-энд. Занавес.





Занятно? Еще бы! Приключения в духе хорошего фантастического фильма, с той лишь разницей, что на этот раз мы становимся его непосредственными участниками. Принимая во внимание тот факт, что во главе этого проекта стоит Джон Ромеро собственной персоной, можно сказать, что Daikatana является в первую очередь shooter`ом, однако, как я уже и говорил, имеются некоторые отличия. Mikiko Ebihara и Superfly Johnson, которые добросовестно помогают нам отстреливать врагов и проходить каждый уровень — это персонажи, которыми управляет компьютер. Мы должны внимательно следить за тем, чтобы их не убили во время игры, снабжать оружием, лечить и отдавать им приказы. Вместо банального «follow me» имеется набор из семи команд, которые, предположительно, будут понимать наши спутники: «get», «stay», «attack», «come», «back off», «yes» и «no» (последние две используются в том случае, если Mikiko и Superfly задают какой-либо вопрос). Используя эти команды, мы будем распределять между персонажами оружие и экипировку и командовать ими на протяжении всей игры.

Три персонажа, один лидер, которым мы управляем — вам это ничего не напоминает? Ну конечно же, RPG. Для того чтобы усилить это сходство, в Daikatana у каждого персонажа имеется набор характеристик, которые мы можем развивать по мере получения опыта: сила (damage), точ-



ность (accuracy), скорость (speed), т-хм... прыгучесть (acro) и vitality. До строгого следования канонам AD&D еще далеко, однако этот набор позволит играющему развить у каждого персонажа именно те параметры, которые он считает наиболее полезными, и сделать игру более разнообразной. Ну а в дополнение к нашим верным NPC имеется огромный ассортимент монстров, жаждущих отправить на тот свет пришельцев из далекого будущего. Всего ожидается порядка 64 различных существ, некоторых из которых мы упомянули выше, причем достигается подобное разнообразие отнюдь не за счет различных скинов, натянутых на одни и те же модели монстров — все или по крайней мере большинство врагов обещают быть уникальными не только внешне, но и по сути, со своими повадками, оружием, тактикой нападения и обороны. Что до вооружения наших героев, арсенал каждого уровня составит как минимум 6 различных средств по добыче фрагов — в сумме 24 на всю игру, что также весьма и весьма неплохо. Ну а для того чтобы жизнь не казалась совсем уж легкой и беззаботной, разработчики предусмотрели возможность сохранения в любом месте... при условии того, что предварительно был найден один из кристаллов Save Game Gem.

Daikatana базируется на движке Quake 2, переработанном настолько, что в нем осталось не так уж и много от оригинала. Однако возраст все-таки дает о себе знать, и несмотря на всю внешнюю красоту, немного угловатые модели могут сослужить **Daikatana** плохую службу при сравнении с представителями следующего поколения игр этого жанра. Сейчас уже сложно кого-либо удивить правильным освещением и тенями, двухслойными текстурами неба и прочими шедеврами мира 3D-графики образца 1998 года. Однако, так ли это важно? Ведь в первую очередь играет роль не скрупулезный подсчет полигонов, использованных при создании каждого персонажа, а общее впечатление, которое производит игра. А в этом плане за **Daikatana** можно не беспокоиться. Ну в какой еще игре с неба будут падать РАЗНЫЕ снежинки, нарисованные лично Джоном Ромеро и его товарищами?

Заявления о продвинутом multiplayer-режиме еще не вышедшей игры были бы не более чем словами, если бы не вышедшая примерно год назад демо-версия. Несмотря на относительно скромный набор возможностей, она была по достоинству оценена многими тысячами геймеров, которые с удвоенным энтузиазмом принялись ждать полную версию. Поддержка до 32 игроков по сети или Интернету в режимах deathmatch, deathtag, co-op и CTF, возможность регулировать количество участников и отслеживать статистику (последнее, кстати, характерно и для сингла), как минимум по две карты с каждого этапа игры плюс куча дополнительных, полнофункциональный map-editor — набор весьма и весьма достойный. Конечно, не стоит надеяться на то, что рассчитанная в первую очередь на single игра потеснит с мультиплеерного пьедестала таких лидеров, как Unreal Tournament и Quake 3, но тем не менее существует большая вероятность, что после того как будут пройдены все миссии, игра не отправится пылиться на полку.

Этот номер уже готовился в печать, когда как гром среди ясного неба появилась очередная новость: в отчете финансовой службы Eidos говорится о том, что «в связи с падением потребительского спроса, приведшим к перенасыщению рынка, компания принимает решение задержать релиз некоторых проектов, включая... **Daikatana** (PC) до первого квартала 2001 года». Ну что тут можно сказать? Остается лишь грустно улыбаться. Подтверждение этого сообщения еще не последовало, однако если оно окажется правдой, едва ли кто-нибудь удивится. По заверениям разработчиков игра была практически готова еще больше года назад. Примерно в это же время нам скормили весьма многообещающую мультиплеерную демку, и все благополучно затихло. Релиз переносили уже столько раз, что можно сбиться со счета, Eidos, потратив на Ion Storm весьма солидную сумму, искренне пыталась навести порядок в команде Джона Ромеро и даже ставила им ультиматум... но все усилия, похоже, были напрасными. До недавнего времени наиболее вероятной датой релиза считался март 2000 года, затем выход игры перенесли на апрель. Если печальная новость от Eidos подтвердится, мы не сможем увидеть **Daikatana** еще почти год. Существует зыбкая надежда на то, что за это время в жанре не произойдет кардинальных изменений и этот проект не устареет... по крайней мере, не устареет безнадежно. Ведь самое худшее, что может случиться с игрой, это придтись не ко времени и не к месту, остаться в тени своих более модных и удачливых собратьев и кануть в небытие, похоронив тем самым напряженный труд последних трех лет.



STARLANCER

Платформа: PC
Жанр: симулятор
Издатель: Microsoft
Разработчик: Digital Anvil
Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 MB RAM, Win'95/98
Онлайн: http://www.microsoft.com/games/da/starlancer/
Дата выхода: 28 апреля 2000 года



Дмитрий Эстрин

Великое дело — игровые корни... Перед тем, как написать последнюю статью в рубрику «ХИТ?» по Starlancer, я перечитал обзор знакомого вам Сергея Овчинникова, посвященного последней игре из серии Wing Commander и опубликованного в N1 (20) 1998 года.

«Вспоминается с чувством ностальгии», «прекрасный сюжет», «идеально продуманная система», «рождение настоящего интерактивного видео» — я рисковал повторить эти слова, если бы не вспомнил вовремя о том, что Starlancer от Digital Anvil — это вовсе не дебют новичков. Это, если воспользоваться газетной лексикой, — глыба от корифеев игровой индустрии. Конечно, и про Wing Commander отдельные «ветераны-любители» могут наговорить кучку гадостей, особое внимание уделив при этом интерактивному видео (дескать, попса) и упрощенному игровому процессу (что называется, без комментариев). Господа непосвященные, гоните «ветеранов» в шею! Starlancer, как продолжение, как логическое, исторически сложившееся продолжение Wing Commander — это классический космический симулятор, не особенно нуждающийся в том, чтобы мы его защищали от вечно недовольных «ветеранов-любителей».

Итак, до официального выхода Starlancer остались считанные дни. Масштаб события, о котором мы говорим, сложно переоценить. Это возвращение на сцену игрового мира народно-любимого сериала. Пусть он теперь называется по-другому, пусть нам предстоит познакомиться с новыми героями, пусть изменения затронули даже традиционную концепцию, но все же Starlancer делали те же люди, что и Wing Commander, а значит общий дух, стиль, игровая атмосфера вызовут знакомые чувства чего-то очень большого, значительного и одновременно простого. В общем, както даже странно рассуждать о том, окажется ли творение Digital Anvil хитом или просто хорошей игрой. Естественно, окажется! Посему в настоящей статье мы больше внимания уделим тому, чего стоит ждать от Starlancer, а чего, напротив, ждать от него не стоит. Чем обоснованно наше сравнение с Wing Commander, и что ему противоречит. И как вообще расшифровывается термин «классический космический симулятор», коим Starlancer и является.



Впрочем, к истокам нам необходимо обратиться, как минимум, еще один раз. Считается, что третья часть серии Wing Commander была по-настоящему революционной. Таковой ее сделало обилие модного тогда видео. Практически в каждой игре класса «ААА» в то время встречались видеофрагменты. Постепенно все изменилось, но тогда, повторяюсь, это было модно. С другой стороны, самодостаточные, довольно большие видеовставки в аркадном шутере... Да еще с участием если не звезд мировой величины, то, как минимум, известных всем актеров. Из роликов, встречающихся между миссиями, можно было бы собрать настоящий фильм, и именно тогда родились первые слухи о фильме Wing Commander... Важно, однако, другое. Важно то, что видео придало игровому сериалу очень своеобразный стиль, шарм, который в Prophecy (пятой части WC) воспринимался уже чуточку старомодным, но все равно любимым. Видео настолько эффектно и гармонично вписывалось в игровой процесс, что вообразить «следующий Wing Commander» без него просто невозможно. Тем не менее Starlancer будет лишен традиционной особенности одной из самых известных игровых серий.



Привычного видео в творении Digital Anvil не будет. То есть, на этот раз разработчики решили не нанимать режиссеров, актеров, операторов и декораторов. Всех их заменят программисты и художники. В Starlancer нам будут предложены более обычные для современных игр анимационные фрагменты. Мультики, проще говоря. Конечно, решение в пользу чисто компьютерной графики понятно. Профессионально снятые видеоролики с участием известных и даже малоизвестных актеров просто-напросто не окупаются. И не стоит забывать о том, что **Starlancer** большей частью игровой публики никогда не будет восприниматься в качестве неофициального продолжения Wing Commander. Так что видеовставки в голливудском стиле смотрелись бы малость неуместно.

С другой стороны, у нас есть все основания быть уверенными в том, что вышеупомянутые анимационные фрагменты **Starlancer** прекрасно смогут заменить традиционное видео Wing Commander. По крайней мере, трейлер, который не так давно был выложен в Интернете, позволил немного утешиться ностальгирующим фанатам WC. Оказывается, живых персонажей можно сделать без живых актеров, а что касается декораций, спецэффектов и общего качества анимационных вставок, то тут вряд ли что-либо нужно комментировать. В общем, тот самый голливудский стиль остался.

MUKAI, Y.

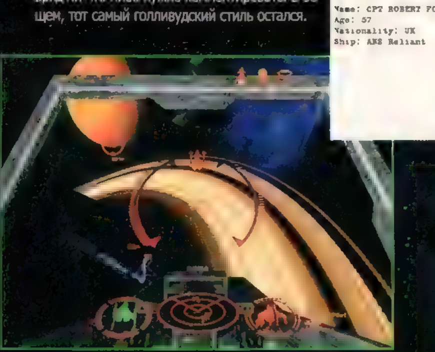
Name
Cmdr YOSHINOBU MU
Age' 55
Nationality: Jape
Ship' ANS Yamato

Думаю, у части читателей возник вполне справедливый вопрос, почему так много места мы уделяем весьма незначительному и безобидному аспекту игрового процесса. Обычные мультики, на которые мы, как правило, вообще внимания не обращаем — что в них может быть такого особенного? На самом деле, анимационные фрагменты, которыми нас обильно угощают после выполнения каждой миссии — это едва ли не большая часть игрового процесса. Вся эта стрельба и полеты в космосе работают только на то, чтобы поэффектнее представить очередной крутой поворот сюжета. По-крайней мере, так предполагалось ранее. В **Starlancer** баланс все же окажется немножко другим. Доминировать будут все-таки космические полеты, а мультики их существенно дополнят. Но как-никак, тридцать-сорок минут первоклассного FMV игнорировать никак нельзя.

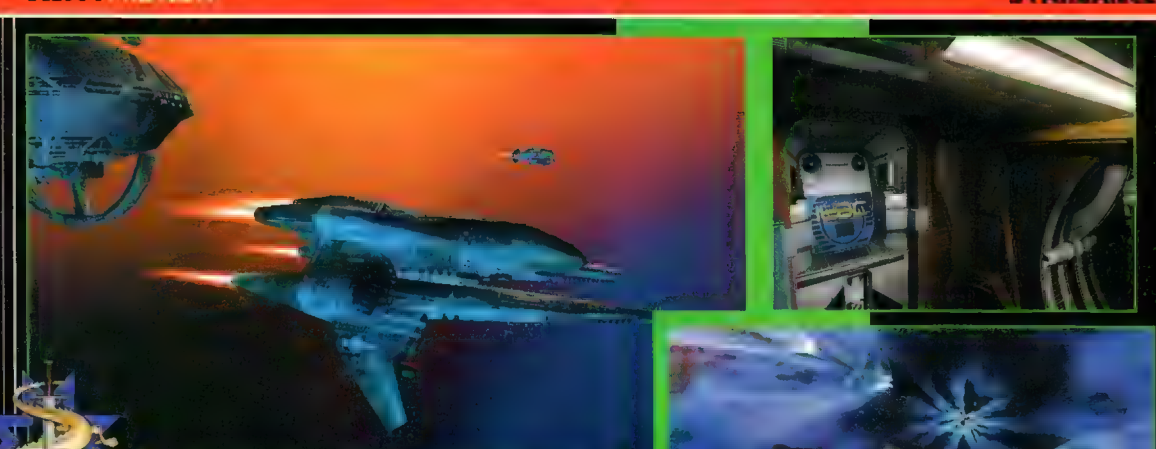
Вообще самое главное для игры жанра космического симулятора — это война. Затяжная, глобальная и обязательно кровавая. При этом наш предполагаемый противник должен быть обязательно в несколько раз сильнее, коварнее, самоувереннее нас и оттого — чуточку глупее. Если для нашего противника эта война оказывается войной цифр, то для нас — это война героев, ярких незаурядных личностей, достоинства и, кстати, недостатки которых мы имеем возможность наблюдать в анимационных вставках между миссиями. В этой войне должны быть катастрофы, исполненные драматизма, предательства близких друзей и слабые намеки на любовный роман в мягкой обложке. И, в конце концов, мы обязательно должны победить. С точки зрения общей художественности это, конечно, малость наивно и даже примитивно, но, с другой стороны, чем с этой точки зрения тот же Wing Commander и те же Star Wars, общепризнанные шедевры, противоречат нехитрой схемке? Разумеется, и **Starlancer** не будет в этом отношении особенно выделяться. Впрочем, есть у него одна характерная особенность. Дело в том, что война, в которой мы сыграем, разумеется, не самую последнюю роль, происходит не в столь отдаленном будущем. Космические баталии грядущего были смоделированы на основе политической ситуации настоящего. По мнению ребят из Digital Anvil, если все будет так продолжаться, то в скором времени в мире образуются две враждующие между собой партии. В первой объединятся страны Востока (объединятся, судя по всему, вокруг милитаризованной России), во вторую войдут страны Запада, образовав нечто вроде распухшего НАТО. Виновата во всем окажется Восточная Коалиция, которая вероломно атакует итальянский и французский флот, вращающийся по орбите Марса. Также будет уничтожена секретная база Западного Альянса, расположенная на Ганимеде, спутнике Юпитера. Буквально через несколько часов Восточная Коалиция захватывает Марс и Ио, оставляя Западному Альянсу лишь Оберон, одну из лун Урана. Именно там мы начнем свою военную карьеру в качестве второго лейтенанта 45-го Добровольческого Эскадрона.

FOSTER, R.

Name: CPT ROBERT FOS
Age: 57
Nationality: UK
Ship: ANS Reliant

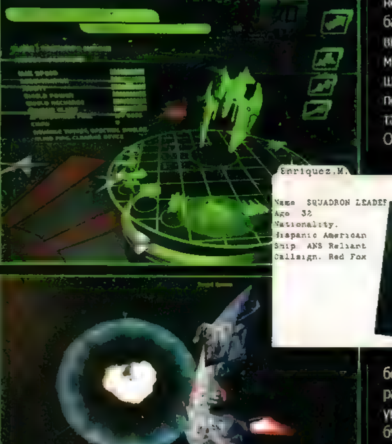


Кстати, с течением времени этому самому 45-му Добровольческому Эскадрону суждено будет снискать репутацию самого опасного боевого подразделения сил Западного Альянса. И, между прочим, не только благодаря вам. Не стоит забывать о том, что игрок — всего лишь один из многих. Кстати, некоторое вре-



мя назад Digital Anvil выложила на своем сайте краткие характеристики наших будущих боевых товарищей. Тщательно проанализировав их, мы пришли к выводу, что многие из них с точностью до незначительных деталей повторяют персонажей из Wing Commander. Что, на мой взгляд, просто замечательно.

Структуру игрового процесса легко можно было бы назвать классической. Нечто очень похожее наблюдалось не только в серии Wing Commander, но и в старичке Tie-Fighter, о котором, боюсь, сейчас уже не многие вспомнят. Называть безликих представителей космических симуляторов современности не хочу из принципа. Все для нас начинается на боевом транспортере четвертого класса ANS Reliant. Здесь можно, например, залезть в тактический компьютер и изучить информацию, касающуюся пилотов, боевых подразделений, космических судов Западного Альянса или Восточной Коалиции, прочитать последнюю сводку новостей с поля боя или оценить потери противника. Есть на ANS Reliant и традиционный боевой тренажер, который позволит вам усовершенствовать свои аркадные навыки. Разумеется, есть и помещение, в котором к каждой миссии проводятся брифинги. Настораживает однако отсутствие всяких упоминаний о традиционной кают-компании, баре, в котором можно было весело потрепаться с друзьями, опрокинуть парочку стаканчиков космического горячительного и между делом приударить за какой-нибудь младшей по чину красоткой. Неужели всего этого не будет? Не верю! Но даже если так, разработчики просто обязаны предоставить нам достойную замену легкомысленного времяпрепровождения. После брифингов, которые будут проводиться командующим 45-м Добровольческим Эскадроном Марией Энрикез, мы попадем в технический отсек ANS Reliant, в котором выберем подходящий корабль и подобающее случаю вооружение.



Вообще говоря, в **Starlancer** будет представлено более 80 различных космических кораблей, станций, крейсеров, штурмовиков, истребителей и транспортеров. Двенадцать будут доступны игроку. Истребители отличаются друг от друга набором более-менее обычных характеристик — максимальная скорость, ускорение, управляемость, защитное поле, восстанавливаемость защитного поля и броня. При этом говорят, что восстанавливаемость защитного поля у всех кораблей будет одинаковая. В самом начале игры вам будет доступно всего четыре истребителя. Как только вас представляют к награде или повышают в звании, в ангаре ANS Reliant появляется еще один корабль. Мы не будем надолго останавливаться на характеристиках каждого из них, скажем лишь, что Digital Anvil большое внимание уделила необходимому балансу и все 12 истребителей получились очень разными и непохожими друг на друга.

В процессе игры нам предстоит выполнить 25 миссий. Не особенно много, но, с другой стороны, хорошие игры отличаются от плохих тем, что их разработчики делают ставку не на количество... В подтверждение этих слов можно добавить развернутую систему заданий к миссиям и схему их выполнения. На самом деле, в Starlancer достаточно много миссий, в которых нужно просто стрелять. При этом большую часть работы можно уступить своим товарищам — на первый взгляд, результат не изменится, миссия будет считаться выполненной, даже если выполнил ее и не игрок. Однако не стоит забывать о том, что именно от вас зависит если не все, то многое. В одной из миссий вам встретится гигантский крейсер Восточной Коалиции. Конечно, его нужно (и даже можно) уничтожить. Правда, с теми боевыми ресурсами, которыми вы будете обладать на том этапе, сделать это окажется непросто. Если у вас достаточно аркадного опыта, то возможно вам удастся лишить силы Восточной Коалиции боевого крейсера, если — нет... Если — нет, то миссия все равно будет считаться пройденной. Правда, в этом случае уцелевший боевой крейсер попортит вам немало крови в будущем. Частенько будут встречаться миссии, в которых нужно будет охранять транспортные корабли и космические станции от атак противника. Все это безусловно знакомо, но вы все же ошибаетесь, если думаете, что **Starlancer** до такой степени традиционен, что просто копирует распространенную концепцию безо всяких изменений. Что вы, к примеру, скажете о таких экстраординарных миссиях, в которых нам придется уничтожать минералодобывающие автоматы, летая внутри астероида? Или, допустим, о нападении на космическую верфь противника?

Довольно-таки сложно говорить об уровне реалистичности в космическом симуляторе. Нет, конечно, шутер он и есть шутер. Однако было бы в высшей степени несправедливо не отметить уровень проработки самых незначительных деталей, благодаря которым мы ощущаем, что летим на быстром, но легко уязвимом истребителе или тяжелом, но чрезвычайно мощном бомбардировщике. Пролетая мимо большой космической станции, мы способны оценить ее размеры, а осколки астероида, стучащие по обшивке истребителя, мы ощутим так, как если бы мы сидели внутри него. Понятно, разумеется, что в безвоздушном пространстве нет и не может быть никаких звуков, понятно и то, что в космосе невозможны эффектные виражи и развороты, которые будут легко выполняться в **Starlancer**, но... в конце концов, это — игра. Что, впрочем, не мешает воспринимать ее совершенно серьезно. Ведь и известные Star Wars не отличались и по определению не могли отличаться высоким уровнем реалистичности, что вряд ли останавливало кого-либо, чтобы назвать шедевр шедевром.

Что касается графики, то начнем с того, что **Starlancer** в этом отношении, в принципе, не с чем сравнить. Freespace 2? Смешно. Homeworld? Игра красива, но не настолько, да и вряд ли можно сравнивать RTS и космический симулятор. В общем, картинки перед вами. Понятно, разумеется, что они великолепны, но попробуйте представить себе Starlancer в движении, когда все летает, сверкает, освещается... Представьте себе кольца Сатурна и грозную армаду Восточной Коалиции. Представьте себе тысячи скалистых обломков в астероидном поле и взрыв гигантской космической станции...

Starlancer обещает вернуть в игровую индустрию то, чего ей сейчас так не хватает... Поймите меня правильно: Unreal Tournament был превосходен, но не думаю, что кто-нибудь будет вспоминать его с чувством ностальгии годика эдак через два. И Ultima Ascension провалилась не только потому, что нещадно глючила и тормозила. И Tomb Raider надоел многим не только потому, что Лара Крофт с одинаковой интонацией стонет все четыре части. В эпоху правильных, выверенных и выдержанных проектов почти не осталось места большим, неоднозначным и немножко безумным играм. Играм, на нехватку которых так жалуются те самые, с иронией критиковавшие в свое время Wing Commander «ветераны». Дело, конечно, не в оригинальности, не в традиционности и не в графике. Дело в милой сердцу возможности представить себя за штурвалом космического истребителя, который через несколько мгновений, после разрешения на посадку медленно влетит в ангар ставшего родным ANS Reliant...

СИ REVIEW

Платформа: PC
Жанр: emotional RPG
Издатель: TBA
Разработчик: Snowball Studios
Требование к компьютеру: PII 300+, 64Mb RAM
Онлайн: http://www.snowball.ru/stormbringer
Дата выхода: IV квартал 2001 года

STORMBRINGER



Сергей Дрегалин

С чего начинается рассказ о ролевой игре? В девяносто девяти случаях из ста отправной точкой служит выбор игровой вселенной, механика ролевой модели, классы и персонажи, оружие, монстры... Набор, можно сказать, джентльменский, отточенный и проверенный временем. Но Strombringыer попадает под тот самый редкий единичный случай, когда привычная схема не годится. Рассказ нужно заводить совсем с другой стороны.

ВЕЧНЫЙ ЭЛРИК

Пусть вы даже и не читали ни одного произведения Муркока. Пусть вам глубоко параллелен сам факт существования мультивселенной, где обречен на бесконечную жизнь Вечный Герой. Пусть вам не интересны факты биографии и нюансы яркого творчества писателя. Пусть. Это сейчас не главное. Я постараюсь построить свой рассказ не с позиции «игра по мотивам романов Муркока», а просто как «необычная ролевая игра». Ключевое слово в данном случае — «необычная».

Итак, стержнем является Герой. Пожалуй, именно так наиболее точно можно передать его роль в мультивселенной. Он не песчинка в бескрайней пустыне, не капля в океане соленых вод — он тот, вокруг кого вращается огромный мир, обнажая все новые и новые грани и бросая все более сложные и драматические вызовы. Но при этом Герой настолько же человечен, насколько и мы с вами. Он точно так же не способен узреть весь сложный механизм мироздания; он точно так же не может точно указать, где находится тонкая линия, отделяющая Добро от Зла... Его единственное отличие от обычного человека — бесконечное чувство обреченности и вины. Для него бессрочная жизнь, а точнее постоянные перерождения, не награда, а наказанье.

У Вечного Героя множество инкарнаций. Он воевал в далеком будущем, он странствовал в далеком прошлом, он познал иные миры и иные формы жизни. Но память словно смеется над ним и показывает лишь фрагменты мозаики, которые невозможно собрать в единую целостную картину. Он помнит обрывки событий, фрагменты имен, но не может вспомнить, ЗА ЧТО ему уготовлена такая участь и ПОЧЕМУ Судьба каждый раз так жестоко обходится с ним.

Ключевой персонаж **Stormbringer** — Элрик — одна из инкарнаций Вечного Героя. Фигура это, как несложно догадаться, противоречивая, сложная... и, в общем-то, отрицательная. В том смысле, что с позиций классического фэнтези добрым героем Элрика никак не назовешь. Он не чурается воспользоваться для победы силами Хаоса, что в «обычной» фэнтези противопоказано. Но при этом заклеймить Элрика клеймом позора и причислить к стану сил Зла тоже не получается. Он искренне хочет добиться справедливости и практически всегда действует согласно кодексу чести. Но при этом очень часто получается, что доброе деяние оборачивается таким злом, о котором и подумать страшно!.. Хотите пример? Легко! Представьте себе, как Вечный Герой безжалостно уничтожает всю человеческую цивилизацию! Нет, каков мерзавец! Да Саурон со всеми своими Назгулами — просто ребенок по сравнению с этим монстром! Все верно, да? А как вы посмотрите на ту же ситуацию, если выяснится, что люди выродились в варваров, не обремененных излишней моралью? И что одно их существование смертельно для вымирающей расы эльфов (в оригинале она называется по-другому, но тут важна суть, а не название) — благородных, красивых и великодушных существ? Что скажите? А теперь представьте, что Герой



Сергей Климов: «В свое время мы довольно долго обсуждали, на что может быть похож Спящий Остров Элрика и где в нашем мире можно отыскать аналог, пока сам Муркок на последней встрече не посоветовал прогуляться по лондонским каналам — перед рассветом да дождливой осенью. Честно говоря, дело было уже в начале зимы, но впечатление все равно не слабое — от воды на Темзе и в каналах поднимается такой белесый удушливый туман, как будто на город надели большую тучу, на улицах ни души, ни машины, влажность почти 90% и по древним стенам сползают тяжелые капли, а ботинки глухо стучат по мощеной мостовой, и как будто-то слышишь эхо, а то и нет, а может это и не эхо вовсе, а всадник какой заблудший стучится в ворота, и сквозь этот предрассветный мрак так тоскливо и мрачно слышны отзвуки призрачных колоколов... И вот мы так до аббатства дошли, и вдруг из ниоткуда полицейский на лошади навстречу — надо было видеть нашу реакцию, круглые-круглые глаза и открытые рты! (Правда, полицейский тоже изрядно подивился и лошадь в сторону сдуру рванул). :) Короче говоря, атмосферы Элрика нам хватило с лихвой!» :)



оказался по разные стороны баррикад со своей возлюбленной... И убивает ее чуть ли ни собственными руками. Но за несколько месяцев до этого трагического момента возлюбленная самолично отдает приказ «убить этого изменника»! Да-а, ситуация... Впрочем, давайте взвалим все этим сложные и неоднозначные вопросы на плечи нашего героя и уйдем до поры до времени от столь шатких тем.

Поговорим лучше о самом Элрике. Итак, Элрик — альбинос с длинными волосами и тонкими чертами лица. Его фигура далека от фигуры Конана или подобных накачанных мужланов. Он даже в некоторой степени женственен и, если хотите, красив так называемой «болезненной нервозной красотой».

Он интеллектуал. Но из числа тех, кому тонкий и проницательный ум доставляет только страданья. Вот типичный пример. Когда волшебник разгоняет примитивным заклинанием тучи над пляжем, все радуются бесхитростной и на первый взгляд самой безобидной магии. Лишь один Элрик думает о том, что эти самые отосланные тучи наверняка сейчас льют ливнями и портят урожай в соседних землях. Так что колдовство не такое уж и безобидное... Грибоедов был бы от Элрика в экстазе!

Только не подумайте, что перед нами предстает эдакий Вечный Страдалец и достойный исполнитель плача Ярославны. Разумеется, нет. Элрик не просто тонко чувствует мир, не просто переживает. Он, помимо этого, находится в постоянной борьбе.

Борется Элрик прежде всего сам с собой. Как я говорил, внутренний мир героя настолько же сложен и противоречив, как и у любого человека, а, следовательно, настолько же несовершенен. И это заставляет его постоянно сомневаться — а вдруг? А может он не такой уж и плохой? Вдруг в этот раз он станет не игрушкой в руках Судьбы, а сам повернет звезды так, как ему подсказывает сердце?

НА ГРАНИ...

Конечно, раскрыть характер главного героя за несколько абзацев текста невозможно. Для этого нужно как минимум одолеть всего Муркока... Но, смею надеяться, основную мысль вы уловили: Элрик — неоднозначный и очень сложный герой. Именно таким он предстает на страницах произведений писателя и именно таким он будет и в Stormbringer.

Все приключения — это не банальный набор опыта и прокачка скиллов. В первую очередь это тонкий баланс между силами Хаоса и Порядка. Если говорить очень примитивно, то это олицетворение сил Зла и Добра, находящихся в постоянном противоборстве.

Казалось бы, что проще — выбирай сторону и помогай давить противника, однако на самом деле постепенно вырисовывается концепция Космического Равновесия, которое незримо присутствует в качестве третьей силы и довольно ощутимо подправляет ход борьбы. Элрик, изначально принадлежащий к Хаосу и связанный с Повелителем Хаоса древней родовой клятвой, начинает задаваться вопросом, а не служит ли он сам в первую очередь Равновесию и уже потом какой-то из двух стихий? Иными словами, в отличие от множества ролевиков, где герой изначально борется за одну сторону и против другой, игрок-Элрик

[illegible]

Сергей Климов: «Разрывающийся между силами Хаоса и Порядка, постоянно ищущий и страдающий Элрик весьма сильно отличается от героя нашего второго ролевого проекта — Всеслава Чародея, уравновешенного и спокойного воина Летописи Времен. Однажды наш дизайнер оставил на отладочной машине рабочую версию Всеслава, а художник по персонажам, не долго думая, решил на ней же проверить новую анимацию Элрика. Экспортировав элриковского персонажа во Всеслава, он поставил его в той же локации, где уже был сам Всеслав и его дружина, и не заметил, что они были заранее приведены в боевое состояние. И вот где-то через две минуты прогулок по лесам и рассматривания нового плаща Императора Мельнибонэ в анимации бега он вдруг натолкнулся на Всеслава с Тураном, которые тут же набросились на альбиноса! Сначала нам было даже самим интересно, кто кого, но потом мы все-таки вызвали консоль, переназначили атрибуты и помирили их — во-первых, не хотелось никого обижать, а во-вторых, оба они — герои правильные и нами сильно любимые, так что пускай уж лучше дружат. Теперь такая дружба намертво прописана в их профайлах, и если вдруг случится невозможное, и они когда-нибудь встретятся в пределах одной игры,

[illegible]

[illegible] пирал на программу установки и цвет обложки описания. Под конец разговора он сказал, что мы вообще «молодцы, несмотря на то, что, гм, все-таки русские и коммунисты», и что он ждет от нас демо-версии чем раньше, тем лучше. Когда на следующей неделе я перекинул его координаты нашему агенту, выяснилось, что этот дядя уже давно как не в Electronic Arts, крыша у него съехала прочно и надолго, и вот уже как второй месяц он обзванивает всех разработчиков с одной и той же историей. Еще оказалось, что советы он дает те же самые вне зависимости от типа игры, а коньком служит пожелание «дать больше секса». Правда, Элрик стал первой игрой, которой он этого почему-то не пожелал!» :))

должен тонко балансировать между двумя силами и использовать их в своих целях, а не позволять им использовать себя. Не стоит при этом забывать и про множество исключительно нейтральных союзников Альбиноса, например, элементалей и их богов (хотя бы Короля Страаша — повелителя морских пучин).

Вечный Герой пытается быть вне правил Хаоса и Порядка. Но на нем во многом завязан исход великой битвы, и поэтому боги и божества, как правило, действуют с ним очень осторожно. Иногда с Героем встречается Рыцарь в Черном и Желтом, который, скорее всего, представляет собой Космическое Равновесие (однако сам в этом не признается), иногда Герой вспоминает свое будущее и момент, когда он поведет целую армию убитых воинов в последнюю битву, но все это носит характер сомнений и видений... Сопровождает же его в таких перерождениях Вечный Спутник Героя (который обречен помнить все свои реинкарнации, но предпочитает об этом не говорить) и Вечная Возлюбленная, которую он постоянно теряет (за что?).

НАБОР. *ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ.*

Все вышесказанное и есть отправная точка для привычного рассказа о **Stormbringer**. Не спорю, игровая основа является очень важной составляющей, а иногда и самой важной. Но не в случае **Stormbringer**. И именно поэтому я так долго подводил вас к самой игре.

Ключевым персонажем **Stormbringer** является, конечно же, Элрик. В самом начале — это относительно слабый герой с гигантским потенциалом. Естественно, у него имеются базовые характеристики и набор скиллов.

Ролевая система на данном этапе работ еще не определена на сто процентов, но кое-что известно. Во-первых, большинство характеристик будет расти по мере их использования. В качестве очень характерного примера руководитель проекта Сергей Климов поведал нам сценарную прикидку второй главы (а всего игра разделена на пять глав). Итак, представьте величественный зал, где на троне восседает Император-Альбинос. Напротив трона очерчен магический круг.

Элрик приступает к тренировке своих магических умений. Для начала он выводит несложную руну и призывает в круг слабенького демона. Вспышка — и перед Императором предстает трясущийся от страха жалкий чертенок, который немедленно начинает молить о том, чтобы его отпустили восвояси. Мол, ему тут холодно и неуютно. Растерянный Элрик пытается спросить демона о том, знает ли он заклинания, способные призвать более сильных существ, на что чертенок только машет своими лапами и лопочет, что он ничего такого и слыхом не слыхивал. Элрик пожимает плечами и отпускает его с миром.

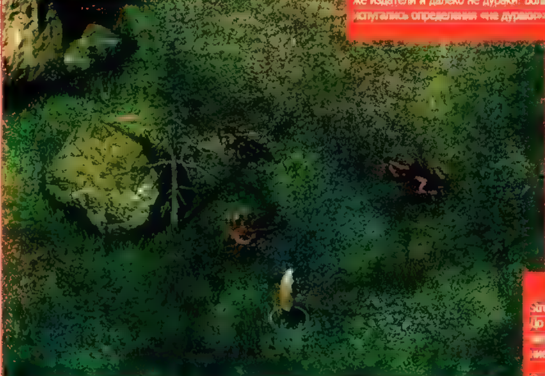
После этого Альбинос отправляется к библиотекарю и заявляет, что такой способ освоения магии не годится и что он никогда не сможет узнать, как вызвать по-настоящему сильных существ. На это сентенцию библиотекарь лишь усмехается и достает книгу, где сказано, что чертята существа до крайности лживые, алчные, хитрые и трусливые. Так что за свою жизнь будут цепляться всеми конечностями, но просто так секретами не поделятся.

В гневе Элрик вновь творит заклинание. Появившийся чертенок поначалу пытается опять канючить старую басню, но, видя, что Император пропускает ее мимо ушей, немедленно успокаивается и признает, что кое-что ему все же известно. «Так говори!» — гремит Альбинос. «Хорошо... Ой, только я все забыл!» — неожиданно выдает демон. Вот тут самое время вместо тренировки скилла магии можно потренировать скилл пыток...

Но, поднаторев в волшебстве и научившись вызывать существ, Элрик не станет всесильным. Представим, что он вызвал могущественного демона из Сферы Хаоса. Демон предстает перед ним и ядовито интересуется, по какому такому поводу его потревожили. Элрик говорит, что ему нужна помощь, на что демон, не задумываясь, требует в качестве своеобразной платы за услуги десяток душ Повелителю Хаоса. Другое вызванное существо

ЭЛРИК И ИЗДАТЕЛИ: РУССКАЯ ВЕРСИЯ

Сергей Климов: «С издателями и Элриком у нас вообще было очень много смешных ситуаций, но одна была совсем интересная: мы получили письмо от какого-то совершенно неизвестного лейбла «за символическую сумму уступить им права на Россию», так как «пиратство процветает, и вы должны внести свой вклад в борьбу с ним». Какая тут связь и причем тут Элрик, мы так и не поняли, а название компании слышали в первый раз... пришлось вежливо написать им, что мы сами русские, к тому же издатели и далеко не дураки. Больше писем от этой странной компании не приходило — видимо, испугались определения «не дураки»». :)



ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ПОДРОБНОСТИ

Stormbringer разрабатывается на движке другого хорошо известного проекта Snowball Studios — «Всеслав Чародей». До некоторой степени он похож на движок Infinity (те же пререндеренные локации, спрайтовые персонажи), но по [illegible] ние динамических текстур. Про освещение, альфа-каналы и прочие примочки даже и не говорю.

Система боя запланирована походовой, на манер Fallout. При этом NPC-персонажи будут контролироваться лишь час- [illegible]

может вообще отказаться помогать и попытается вернуться в свой мир. А тут неожиданно Элрик достает древний пергамент, где сказано, что предки этого хитреца дали обет предкам Императора и должны трижды оказать помощь. И такое возможно.

Кстати, чуть выше я говорил о «десяти жертвах повелителю Хаоса». Ну и что тут такого — подумаешь, порешил незаметно десяток бездомных скитальцев, никто и не заметит!.. Но дело обстоит несколько иначе. Такие «жертвоприношения» аукнутся не личной безопасностью Элрика (хотя и это возможно), а смещением баланса в сторону Хаоса. Одним из важнейших показателей ролевой модели будут, условно говоря, весы, на одной чаше которых будет служение Элрика Сфере Хаоса, а на другом — Сфере Порядка. Чем сильнее будет нарушен баланс, тем на большую помощь можно рассчитывать от одной стороны и на большее противоборство с другой. Никто не запрещает вам выбрать ту или иную Сферу, но тогда оппозиционная Сфера превратится во врага. В случае поддержания полного нейтралитета Элрик сможет сам манипулировать как с Порядком, так и с Хаосом.

Альбинос никогда не останется одинок. С ним будут постоянно находиться спутники, правда, их число и состав станут постоянно меняться. Причем те, с кем Элрик сражался бок о бок в первой главе, могут стать заклятыми врагами уже в третьей... Только проблемы выбора, предательства и нескончаемые жертвы — будут по-настоящему верными спутниками героя.

Насколько можно судить, **Strormbringer** будет ближе к «японским» ролевым играм, поэтому спутники Элрика, равно как и он сам, будут яркими и колоритными персонажами. Как минимум в сопровождение Альбиноса войдут адмирал Магум Колим, повелитель драконов Дувим Твар, пыточных дел мастер Доктор Шутка, старый слуга и наставник мрачный Грудокост, возлюбленная Циморил. У них будут вполне четко определенные характеристики, которые не сильно изменятся за время странствий. Единственно «прокачиваемым» персонажем будет Элрик, но учтите, что наращивание навыков будет происходить в разумных пределах. Полубога или непобедимого титана вы из него не сделаете. Да, он будет могущественен, но без поддержки спутников и Сфер ему не справиться со своей миссией.

Кстати о миссии. У **Strormbringer** будет — не поверите — один финал! Причем достаточно счастливый. Звучит противоестественно, согласны? Кажется, нужно хотя бы два финальных ролика — один при смещении баланса в сторону Хаоса, а другой — в сторону Порядка. А вот и нет. Финал будет один, но вот его ЦЕНА будет разниться кардинально. Быть может, чтобы сохранить жизнь возлюбленной, Элрику придется продать душу Повелителю Хаоса, а может быть он предаст и обречет на гибель весь свой народ, но останется верен Порядку? Вот они, те вечные вопросы, которые обрушатся на игрока-Элрика...

...Ну а чем закончились эксперименты с магией в тронном зале? Когда Элрик с легкостью выводил все более сложные руны, призывая все более могущественных существ... неожиданно он оказался в магическом круге перед огромным демоном. Тот величественно восседал на троне в огромном зале. В недоумении они смотрели друг на друга. «Кто ты?» — спросил ошарашенный демон. И тут Элрик расхохотался... Он сквозь слезы смотрел на такого же волшебника-экспериментатора и не мог остановить безудержный смех...

КОДА

Соглашусь с бытующим мнением, что лучшим ролевиком на данный момент является Planescape: Torment. Игра циничная и живая — в первую очередь за свою неоднозначность. За неоднозначность главных героев, которых мы привыкли видеть благородными рыцарями без страха и упрека... Где твоя память, Безымянный? Где твое тело, Морте? Почему ты торгуешь своим телом, о прекрасный ангел Грэйс?.. Нужно ли говорить, что именно драматический сюжет и неординарные персонажи снискали славу Planescape: Torment. Технологически игра далеко не нова; система AD&D, которая и сама по себе не является панацеей, присутствует лишь урывками — следовательно, вряд ли это могло вознести игру на вершины чартов.

В **Strormbringer** заложена точно такая же основа. Прежде всего игра наполнена борьбой, эмоциями и переживаниями. Это драма, которая будет раскрываться на ваших глазах, порой умиляя, порой заставляя хмуриться, а порой вынуждая сжать кулаки. Книга, от которой невозможно оторваться, не дочитав до самой последней страницы...

P.S. Мы хотим выразить самую искреннюю благодарность продюсеру проекта Сергею Климову за его поистине неоценимую помощь в подготовке статьи.

СИ REVIEW

МУРКОК



[illegible]

ЭЛРИК И КОНКУРС

[illegible]

ЭЛРИК И ИЗДАТЕЛИ: ТРЕТИЙ МИР

[illegible]





DUNGEON SIEGE

Платформа: PC
Жанр: RPG/RTS
Издатель: [illegible]
Разработчик: [illegible]
Онлайн: [illegible]
Дата выхода: [illegible]



МЕНЯ БУДИТЬ?!

Глубоко-глубоко под землей, там, куда не рискнули бы забраться даже московские диггеры, в своей норке, сладко посапывая, спит Князь Тьмы. Снится безобразному чудовищу, конечно же, то, как он покорит весь мир, написав его новую историю красными чернилами крови. А пока направляемые рукой первородного зла армии фанатиков ищут то, чем должен владеть Великий Магистр Ужаса...

Еще из комиксов, которые нам в детстве читали мамы, мы знаем, что все, что хорошо начинается, заканчивается плохо. Теперь пришла пора убедиться в том, что все, что

Вячеслав Назаров

Маленькое — это хорошо обгрызенное большое. Мертвое — это хорошо убитое живое. Грязное — это хорошо поношенное чистое. Пьяное — это хорошо подгулявшее трезвое. Трезвое — это хорошо проспавшееся пьяное. Свое — это хорошо украденное чужое. Ну а новое — это, конечно же, хорошо забытое старое.

Я отдал бы немало за пару крыльев,
Я отдал бы немало за третий глаз,
За руку, на которой четырнадцать пальцев,
Мне нужен для дыхания другой ГАЗ!

© *Наутилус-Помпилиус*

Например, мой будущий диплом по сути своей является хорошо забытой профессорским составом выпускной работой. По крайней мере, я очень на это надеюсь. Иначе для того, чтобы стать дипломированным специалистом, мне придется долго и упорно трудиться, трудиться и трудиться. А всем известно, что это три абсолютно несовместимые вещи. К тому же, сколько уйдет на это весеннего времени, одному Богу известно. Ведь если кажется, что работу сделать легко, это непременно будет трудно. Если же на вид она трудна, значит выполнить ее абсолютно невозможно. И пусть в меня бросит дистрибутивом Windows 2000 на 5,25" дискетах тот, кто скажет, что написать диплом легко и просто. Соответственно, реализуя принцип: «Жизнь надо прожить так, чтобы ни разу не было мучительно больно,»— я решил максимально использовать уже имеющиеся материалы.

Самое замечательное, что многие разработчики компьютерных игр при создании своих нетленных произведений придерживаются подобных взглядов. Среди них, например, можно назвать компанию Gas Powered Games, основанную Крисом Тэйлором — автором гениальной Total Annihilation. В очередной раз пройдя вдоль и поперек одну из своих любимейших игр Diablo, газовики решили дать развитие столь замечательной идее. Слегка переделав сюжетную линию «ролевого рубилова», добавив некоторые элементы RTS и значительно улучшив графическое ядро, они пытаются создать игру, «в которой можно легко разобраться, в которую весело играть и от которой совершенно невозможно оторваться». Несмотря на то, что до окончания работ еще далеко, будущий хит уже обрел свое имя — **Dungeon Siege**.

начинается плохо, кончается еще хуже. Адские армии пришли в мир **Dungeon Siege** и обагрили закат кровью. Самое любопытное, что чужой. Но самое удивительное заключалось вовсе не в этом, а в том, что слуги того, кто назвал себя Князем мира сего, почему-то очень халатно относились к своим злодейским обязанностям. Вместо того, чтобы убить свою жертву, а затем надругаться над ней по очереди, они очень часто дарили ей самое дорогое — жизнь. Так произошло и с отважным дровосеком, на домик которого напала ватага веселых чудовищ. Несмотря на то, что пролетарий отважно защищал свое жилище, сточив не один туристический топорик о черепа врагов, они все же пощадили его. Возможно потому, что хотя гадкие монстры и не нашли то-что-должно-принадлежать-Хозяину, им удалось отыскать горилку в укромном уголке жилища работника топора и бензопилы на батарейках. Нет, не маленького детеныша гориллы, а национальный дровосековый напиток. На радостях уцелевшие прихвостни Великого Монстра устроили из логова героя пионерский костер, а сами, насвистывая убийственную песенку, направились дальше на поиски таинственного артефакта.

Очнувшись после жестокой битвы, дровосек вместе с вселившимися в него игроками, почувствовал, разумеется, нечеловеческую обиду. Впрочем, обижали его не люди, так что удивляться этому не стоит. В любом случае, было решено положить конец творящемуся беспределу и остановить распоясавшихся монстров. Но даже самый лучший в мире убийца деревьев не сможет в одиночку справиться с первородным злом. Хотя, может быть, бесстрашному герою согласятся помочь несколько могучих бойцов да пара могущественных магов, которые тоже имеют зуб на дьявольского аристократа... Возможно, им и повезет. Главное — не забывать: нет такой плохой ситуации, которая не могла бы стать еще хуже...

ОСАЖДЕННЫЙ *ДВИЖОК*

Когда разработчики **Dungeon Siege** начинают рассказывать о движке, на котором создается их детище, то складывается впечатление, что скоро перед нами окажется ни что иное, как маленькое произведение искусства. По словам Криса Тэйлора, с помощью технологий, созданных в недрах Gas Powered Games, в новом проекте RPG-игра станет по-настоящему реальной. Произойдет это благодаря тому, что полностью трехмерный мир **Dungeon Siege** будет создаваться в реальном времени, без всякого стеснения демонстрируя свои красоты и чудеса обалдевшим от такого счастья игрокам. При этом разработчики обещают полностью избавить сказочных бойцов от необходимости хоть какого-нибудь ожидания загрузки очередного волшебного экрана.

Судя по всему, и система освещения, применяемая в **Dungeon Siege**, будет способна принести радости не меньше, чем яркие новогодние игрушки, которые давно уже пора убирать до следующего Нового года. Дело в том, что с ее помощью разработчикам удалось реализовать в игре разноцветный свет (прошу прощения за каламбур, с меня причитается), реалистичные тени и, конечно, динамические отблески огня самого различного происхождения: от безобидных зажигалок для газовых плит до факелов, поджигающих газовые камеры. Благодаря этому, если программистам Gas Powered Games повезет, игроки смогут в полной мере прочувствовать весь ужас сырых катакомб, в которые не отваживаются забегать даже солнечные зайцы, или вдоволь налюбоваться прекрасными лунными дорожками на поверхностях сказочных озер.

Но в любое время суток в **Dungeon Siege** игрокам предстоит выяснять отношения с самыми разнообразными чудищами, которые будут встречаться в игре буквально на каждом шагу. Таким образом, борцам со злом придется заниматься спортивной ходьбой или бегом в самых экзотических местах. Впрочем, настоящие философы наверняка предпочтут путешествовать размеренным шагом, поскольку занятия спортом не всегда приносят пользу, и единственное их преимущество заключается в том, что умрешь ты здоровым. К тому же, многие великие мужи не бегают по утрам, потому что в этом случае благородный эль выплескивается из их стаканов. Кроме того, спокойные и размеренные прогулки по Вселенной **Dungeon Siege** позволят лучше насладиться диковинными пейзажами, начиная с мрачных горных перевалов, на которых в поисках жертв пасутся стада собак-спасателей, и заканчивая чудесными вересковыми полями с жужжащими над ними большими полосатыми мухами. В результате применения в игре совершенно мистических технологий путешественникам станет доступен весь мир, где они смогут заглянуть буквально в каждый уголок волшебной страны, воспринимая ее как собственную реальность.

Для того чтобы игроки не только чувствовали натуральность окружающей их действительности, но и могли осознавать себя как часть волшебного мира, разработчики собираются хорошенько потрудиться над физической моделью **Dungeon Siege**. Точные ТТХ всех видов оружия, реальная сила огня и взрывов, дождь, снег и снег с дождем, летящие в зависимости от направления ветра — вот далеко не полный перечень того, что будет убеждать спасателей виртуальной Вселенной в том, что они действительно совершили путешествие во времени и пространстве.

ПРОСТОТА — ЗАЛОГ *ЗДОРОВЬЯ.* ПСИХИЧЕСКОГО.

Как вам всем наверняка известно, все вероятности равны 50%: либо случится, либо нет. В **Dungeon Siege** с самого начала игрокам придется убедиться в справедливости данной формулы. Дело в том, что перед тем, как перенестись в сказочную страну, любителям приключений необходимо выбрать пол и имя своего виртуального alter ego. Все. При всей RPGшности игры от бойцов больше ничего не требуется: ни выбора расы, ни определения вероисповедания, ни ответов на вопросы о том, с какой целью, где и когда они планируют родиться в мире **Dungeon Siege**. Сделано это коварными разработчиками для того, чтобы не ограничивать игроков, заставляя их играть роли мускулистых варваров, тщедушных волшебников и прочих типично фэнтезийных персонажей. Соответственно, гости волшебного мира смогут прожить в сказочной Вселенной свою собственную удивительную жизнь, беря от нее все. Таким образом, перед ними будет стоять лишь один вопрос: куда это все спрятать? Помочь здесь смогут коренные жители **Dungeon Siege**.

В свою экспедицию бойцы смогут записать до 10 героев, которые станут сопровождать их и в радости, и в горе. Хотя во мно-



достаточно очертить вокруг своих воинов магический прямоугольник и, объединив их таким образом в единый отряд, отправить в мясорубку или другой кухонный прибор. Но в Dungeon Siege можно будет использовать своих соратников и в значительно более интеллектуальных акциях. Например, заставляя их оказывать друг другу медицинскую помощь. Единственной возможной проблемой может стать склероз, который так до сих пор и неизлечим даже в сказочных мирах. Впрочем, о нем можно всегда забыть.

Вот о чем не стоит забывать в Dungeon Siege, так это о ее RPG-составляющей. Как и в любом ролевом проекте, в игре придется изо всех сил развивать способности своих подопечных, тратя честно заработанные experience point'ы на увеличение Силы, Ума, Ловкости, Жизни и Магии. Фокусируясь на той или иной проблеме, игроки смогут создавать совершенно уникальных персонажей, которые наверняка станут гордостью Вселенной Dungeon Siege.

СТЕНКА НА СТЕНКУ

Хотя новый проект Gas Powered Games и не относится к модному ныне жанру он-лайновых RPG, поддержке многопользовательского ре-

гом это будет зависеть от их характеристик, хранящихся в личных делах. Путешествуя по волшебному миру и пытаясь раз и навсегда разобраться со злодейскими монстрами, игроки получат возможность с честью принимать в свой отряд и с позором исключать из него самых разнообразных персонажей, которые еще не пали жертвой Пришельцев Из Ниоткуда. Впрочем, все же рекомендуется обращать внимание также и на зомби. Поскольку такие бойцы боятся только червей и некрофилов, они могут сослужить очень хорошую службу.

Чтобы игрокам было удобно руководить своей бандой, разработчики планируют включить в Dungeon Siege практически полный набор ключевых элементов RTS. В первую очередь это отразится на интерфейсе игры. Как и в классических стратегиях, отважным командирам нужно всего лишь ткнуть «мышом» на своего подчиненного, а затем указать ему конечный пункт маршрута. Если же на этой точке волею судеб окажется вражеский персонаж, то наш компаньон отважно ринется в бой. При этом можно обойтись даже без боевых 100 граммов, поскольку очевидно, что любой герой, согласившийся присоединиться к такой компании, пьет алкогольно-тонизирующие напитки лишь для запаха, а дури у него и так своей хватает. В случае, когда имеет смысл навалиться на супостатов все толпой,

жима разработчики уделяют самое пристальное внимание. Планируется, что в Dungeon Siege найдут свое отражение два возможных варианта выяснения отношений между заклятыми друзьями: «кооперативный» и «соревновательный». В первом случае игроки объединяются в банды и совместными усилиями стараются избавить мир от Первородного Зла, чем, в общем-то, можно заниматься и одному в одиночном режиме, соответственно. Гораздо более интересной представляется возможность выяснить, чьи в лесу шишки и кто во Вселенной хозяин. Для этого достаточно сколотить бригаду из отчаянных компьютерных головорезов, после чего пригласить на виртуальное поле боя своих оппонентов и, определившись с правилами: «никаких правил!» — отправиться крошить ворогов в мелкий винегрет.

До выхода Dungeon Siege остается почти год. Пока же разработчики изо всех сил пытаются вспомнить что-нибудь еще из уже придуманного конкурентами, что они могли бы использовать в своем проекте. Возможно, у них это и получится, и перед нами предстанет квинтэссенция всего самого лучшего, что было открыто в жанрах RPG-RTS за последние лет -дцать. Или, по крайней мере, просто веселая и не слишком заумная игрушка. В любом случае, даже если память подведет ребят из Gas Powered Games, будем надеяться, что этого не сделает их фантазия...

CM REVIEW

ЭКСПЕРТ: Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru)

БРАУЗЕРНЫЕ *СТРАТЕГИИ* — ОТКЛОНЕНИЕ *В* РАЗВИТИИ?



Вот уже полтора года, как в Интернете появились и, на удивление быстро размножились, браузерные игры нового типа, а именно — браузерные стратегии. Впрочем, почему "...на удивление быстро..."? Не требующие загрузки и полностью бесплатные они были прямо-таки обречены на повышенное внимание со стороны сетевых игроманов. Тем более что до того среди умеренно успешных браузерных проектов были замечены лишь ролевики и action'ы...

Результаты бурного полуторагодичного развития очевидны и могут быть выражены, например, математически: лидеры жанра — **ArchMage**, **Utopia**, **Earth2025**, **Monarchy** и другие — собрали под свои знамена более 150 тысяч пользователей. Правда не по отдельности, а в совокупности... но все же сто пятьдесят тысяч геймеров — цифра умопомрачительная для любого онлайнового проекта, включая самые продвинутые коммерческие.

Чем же завлекают онлайнового геймера браузерные стратегии (БС)?

О бесплатности и отсутствии **download'а** мы упомянули, а вот разговор о других плюсах и минусах (да, да — и минусах!) требует непременного знакомства с игровым процессом БС. Поскольку этот тип игр у нас не слишком популярен, то придется обсудить их поподробнее.

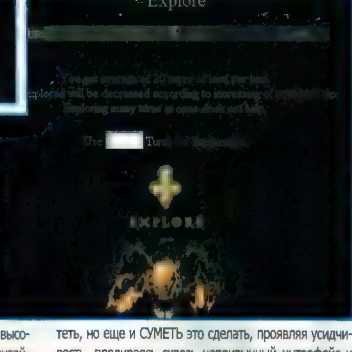
В большинстве БС игрок получает власть над группой персонажей-подданных и состязается с коллегами-правителями за превосходство. Критерии победы могут варьироваться, но, как и положено в стратегиях, борьба идет за ресурсы и жизненное пространство, а залогом успеха являются сильная армия и умелая дипломатия.

Действие существующих БС разворачивается в далеком будущем или средневековом фэнтези. Отсюда и соответствующие атрибуты — многочисленные расы, типы государственного устройства и прочие опции, навевающие, как ни странно, четкие ассоциации с... созданием персонажа в ролевиках! На протяжении игры это впечатление только усугубляется: во-первых, минимальными графическими изысками — нас крайне редко балуют картинкой или анимацией, а во-вторых, стилем общения повелителя с народом — посредством выпадающих меню, системных сообщений, заполнения таблиц и статистических сводок. Более того, в отсутствии на экране привычных пейзан, рубящих лес, или рыцарей, штурмующих крепости врага, любой, даже самый задлый "стратег", очень быстро начнет воспринимать свою виртуальную империю как единого и целостного персонажа. Которого нужно кормить (добывая ресурсы), прокачивать (развивая инфраструктуру и нанимая войска), а время от времени, понятное дело, отправлять поразмяться (сражения), вступить в вассальные отношения (дипломатия, союзы) и так далее...

Дополнительный ролевой аспект привносит в БС необходимость и даже можно сказать насущную потребность общения с другими игроками — практически так, как это происходит в UO или AC. Без этого просто не победить.







Так что будет правильно заранее предупредить геймера, возжелавшего "попробовать БС", о подстерегающей его психологической ловушке. Не успеешь глазом моргнуть, как через полчаса игры в Браузерную Стратегию незаметно попадешь в текстовый ролевик, лишь основанный на походовой стратегии! А игры такового типа (да еще текстовые!..) требуют умения "ловить кайф" исключительно от изощренного игрового процесса, напрочь забыв о всех прелестях современных игровых движков, высоких разрешениях, полигонах и прочих изысках дизайнеров. Если вы из таких могикан — дерзайте, БС — это ваше!

Других же подводных камней в БС почти что и нет. Единственная серьезная и не до конца разрешенная проблема — это читинг с использованием нескольких учетных записей одним игроком. Искушение велико, ведь таким образом легко приобретаются "псевдосоюзники", а с ними и все незаконные плюсы — дополнительные ресурсы, войска, территории. Разработчики отслеживают такие трюки и безжалостно выкидывают провинившихся из игры, но... шансы проскочить все равно остаются.

Начало игры предполагает выбор типа стратегии — стандартная, блиц, командная и т.д. От этого меняется как продолжительность партии, так и в какой-то мере критерии победы. Для новичка хорошим выбором станет стандартный вариант, это позволит проникнуться духом БС, понять, насколько это интересно. В любом случае, после обзаведения учетной записью (т.е. login'ом и паролем к нему), игрок получает в свое распоряжение "пакет" из, например, 100 ходов. Этот ресурс, вместе с собранными налогами, можно употребить на исследование и захват земель, производство войск или строительство зданий.

Приказы отдают, вписывая цифры в графы соответствующих меню. Например, поручаем изготовить **20** солдат и **5** кобольдов. "Есть!" — отвечает наше виртуальное государство, — "Это стоит **40** ходов и **2000** золотом". Жмем ОК, и кобольды с солдатами появляются на свет. Остается еще **60** ходов, пускаем их на строительство кузницы и исследование земли...

Израсходовав весь "пакет" игрок завершает цикл и, в зависимости от типа игры, через **15** минут или **15** часов получает отчет об успехах, досадных поражениях, росте народонаселения и собранных податях, а также очередной "пакет". Опять начинаются исследования, сражения и строительство, цикл завершается, затем начинается следующий этап. И так до тех пор, пока не выявятся победители.

Напоминает игры по **e-mail**, не так ли?

Победы и поражения вносят коррективы в рейтинг правителя, определяя место в турнирной таблице. В сущности, занятое место и количество набранных очков — вот "сухой остаток" любой, самой успешной виртуальной империи. Дело в том, что в отличие от стабильных, годами существующих миров Ультимы, Everquest'а и прочих ORPG, миры БС дискретны. Они существуют столько, сколько длится данная партия (но куда дольше партии в **Starcraft**...), а затем все начинается по новой. Так что, вот и еще один "подводный камень" БС: личный рейтинг, а не "вечная жизнь" империи, и есть основная цель большинства игр этого типа.

Спору нет, Браузерные Стратегии — непростое развлечение, лежащее немного в стороне от главного вектора развития онлайновых проектов. Чтобы получить удовольствие от БС геймер должен не только этого хотеть, но еще и СУМЕТЬ это сделать, проявляя усидчивость, продираясь сквозь непривычный интерфейс и задействуя воображение на все 200%. С другой стороны в БС есть и несомненные плюсы: бесплатность, отсутствие загрузки, активное общение, да и картинка, созданная воображением игрока, пока что превосходит полигонально-текстурные миры-уродцы AC и EQ или спрайтовые "красоты" Ультимы на дисплее компьютера...

В любом случае попробовать БС стоит — ничего не грузя и ни копейки не тратя, мы получим ответ на вопрос: а что же такого нашли эти 150 тысяч таких же как мы геймеров в этих новых и довольно-таки странных играх?..

ArchMage http://www.magewar.com

Средневековые и фэнтези: люди, орки, горгольи, темные эльфы, пещерные тролли. В этой игре есть место и наукам, и магии, а игроки объединяются в гильдии и кланы. В зависимости от выбранной расы можно даже воскрешать мертвых или вызывать существ, убивающих легким прикосновением...

Monarchy http://monarchy.shareplay.com

Более 20 тысяч игроков строят королевства в фэнтезийном мире Monarchy. Мы уже знакомили читателей с продукцией SharePlay. Помните, онлайновый ролевик Panumbra (графический, не текстовый!..)? Так вот, он тоже здесь. Если Monarchy не придется по вкусу, то в любой момент можно переключиться на Panumbra (http://www.shareplay.com/panumbra/index.htm), которая по всем статьям — графика, gameplay — намного ближе к коммерческим ORPG.

Utopia http://games.eesite.com/utopia



Еще 35 тысяч геймеров, погрязших в классическом фэнтези (8 рас, магия, золото и т.п.). Игра разбита на эры и последняя из них завершается в апреле. Если вы присоединитесь к игре вскоре после выхода этого номера, то шансы стать победителем — максимальны.

Earth2025 http://games.eesite.com/earth



Более 40 тысяч игроков создают государства в не таком уж далеком будущем. Монархии, теократии, республики, тирании, коммунистические государства и диктатуры. Три режима игры — обычный, турнирный и FFA (каждый — за себя). Побеждает "самый большой и толстый"!

СИ-ONLINE

Наталья ДАВЫДОВА :ЭКСПЕРТ

GAME TV? НИЧЕГО ОБЩЕГО С ТЕЛЕВИДЕНИЕМ!

В Сети десятки и сотни игровых ресурсов, где геймеру амбициозно предлагают полный "пакет услуг", то есть "игр на любой вкус". Увы, как правило, такие сайты похожи друг на друга как две капли воды. Можно, конечно, найти тонкие различия, например, в наборе предлагаемых игрушек, достойной (или не очень) помощи геймерам и т.д., но не в этом суть. Хотелось бы чего-нибудь новенького, нестандартного!

В поисках необычного забрела я как-то на незнакомый мне **Game TV** (www.gametv.com). "При чем же здесь TV?" — мелькнула мысль. Зашла на сервер, и тут мне такое открылось...

Сам сайт небольшой, компактный, навигация упрощена до... гениальности — все продумано, удобно. В первом же разделе, который называется "What is the **Game TV**", рассказывается о принципах работы и содержании сайта. Оказывается, "**Game TV**" — порождение Ted'a Griggs'a, который не так давно создавал саму Internet Gaming Zone -популярнейшее и любимейшее детище Microsoft'a!

Вот оно как!..

В раздел "What is The Tube" полезно заглянуть, чтобы познакомиться с программой-клиентом, она-то и придает сайту некую особенность, выделяющую его из других ресурсов. The Tube действует как телевизионная сеть (отсюда и название!), где на разных каналах... идут игры.

Что же может "Игровой телевизор"?



GameTV has developed a high quality massively scalable game hosting ... with its associated technologies, serves as a turnkey solution for multimed... traditional gaming companies who want to adapt their ... Internet

GameTV was founded by Ted Griggs, who among othe... Gaming Zone, the Internet's most popular online gaming... products and technologies represents the latest genera...

GameTV's technology is focused around two major are... building and multi-user interactive environments which... and functions, including

• ubiquitous chat

Во-первых, если вы, зарегистрировавшись, установили клиента и игры (что элементарно — инструкция имеется), очень просто наблюдать, что происходит на каждом канале. Просто переключаетесь на них, крутя ручку — точно так, как это было в старых телевизорах. А, во-вторых, переходя с канала на канал и чем-то заинтересовавшись, можно немедленно присоединиться и поиграть!

Делается это так: если игра настольная (к примеру, карты), то потенциальный игрок должен посетить Meeting Room, где в уютной обстановке коротают время геймеры. Дальнейшее зависит от темперамента: либо присаживаетесь к уже сидящим за столом, либо (если для вас не характерно проявлять инициативу с незнакомцами), садитесь за свободный столик и ждете, пока они сами подойдут и познакомятся.

Существенно и то, что при необходимости (а именно когда выходят новые версии игр) The Tube автоматически обновляется и сообщает об этом. И никаких дополнительных инсталляций! Что касается технических требований, то спешу обрадовать — имея даже среднего уровня (по современным меркам) железного друга, можно чувствовать себя совершенно спокойно: необходимо иметь лишь Win 95/98/NT; 16 Mb RAM (лучше 32) и никаких 3D-ускорителей!

Просто находка для офиса!

Как и на всяком приличном сайте, особое внимание на **Game TV** уделяется помощи геймерам. В разделе Game Help — ответы на наиболее часто встречающиеся вопросы о The Tube, ее установке и т.д., а если хотите сами что-нибудь спросить, то пишите на guru@gametv.com.

Особое внимание уделяется безопасности (как игроков, так, разумеется, и разработчиков). Этому посвящен раздел Privacy Policy, где убедительно клянутся хранить в секрете данные геймеров и не продавать накопленную информацию третьим лицам, используя ее для внутренних маркетинговых исследований и т.д. и т.п. Здесь же утверждают, что не используют "cookie"-технологию (это когда посещаемый сервер оставляет "следы" на вашем компьютере). Ну-ну, почти поверили... И, наконец, какие игры предлагают на **Game TV**?



Как многие уже догадались, ни action'ов, ни стратегий, ни даже ролевиков тут нет. Зато любителям карт и прочей классики — раздолье! "Ее" на сайте представлено 14 штук. Не все игры, правда, доступны, некоторые обновляются — **Game TV** являет собой живой организм с функциями отмирания и регенерации.

Есть и загадки для российских геймеров: одна из самых популярных игр — Internet Strategy Football, по-нашему американский стратегический футбол. Конечно, наш народ имеет представление, что это такое — их футбол. Но стратегический?! Во всяком случае, если хочется поиграть, то на сервере лежит подробное описание правил и способов управления игрой, а также сведения о противниках, штрафах, нарушениях, специальных командах, продолжительности и прочая, и прочая. Все это "разжевано" так, что и американцу (младенцу?..) будет понятно...

Кстати, то же можно сказать и об остальных играх.

Между прочим, скептиков заверяю: в названии не зря присутствует "strategy", здесь нужно не только быстро действовать, но и думать, как "обойти" противника. Не хуже, чем в классической пошаговой wargame. К тому же неплохие графика и звук, имеется возможность выбора цвета мяча (мелочь? а приятно...). Геймеры могут менять условия игры, а по окончании автоматически получают результат на экране (для дотошных — подробная статистика). Если же решили прерваться на каком-то этапе, то оба футболиста должны сохранить игру, чтобы затем в удобное время продолжить ее. Очень рекомендую попробовать!

Представлена и еще одна спортивная стратегическая игра — Neutron: похожа на наш волейбол. Продолжительность 15 минут, и за это время всего-то и нужно — забить 3 гола, и вы — победитель. Слабо?

Много чего предлагается для любителей карт: тут и покер, и разного рода пасьянсы и т.п. Из другой классики — шахматы, домино. Все качественно, удобно оформлено, повсеместная помощь и советы нуждающимся... Так что геймеру, утомленному стрелялками, или любителю relax-игр советую настроиться на **Game TV**. Определенно — отдыхая, получите удовольствие.

СИ-ONLINE

Владимир КАРПОВ, Сергей ДОЛИНСКИЙ :ЭКСПЕРТЫ

ТВОИ СОБСТВЕННЫЕ ВОЙНЫ И ТУРНИРЫ

Начинающих клансменов нередко мучают "неразрешимые" вопросы — как вместо надоевшего "накручивания" фрагов на официальных серверах принять участие в по-настоящему увлекательных турнирах и затяжных, выматывающих войнах? Где именно проходят все те великолепные битвы, о которых повествуют удивительные скриншоты и странички RU-Net'a, как узнать об этом заранее и, главное, как принять в них участие со своим кланом?..

Что ж, рецепт очевиден — не сидеть сложа руки! Интересные события не возникают на пустом месте, за каждым — организаторы и вдохновители, отдавшие не один час досуга на раскрутку акции. И если не гнаться за скорой материальной выгодой, а потратить толику бесцельного "сидения в Интернете" на организацию хорошей заварушки или турнира, то вы неминуемо окажетесь в эпицентре увлекательных событий. Причем на самых выгодных местах — устроителей, распорядителей и координаторов! Ну а дальше — как повезет, может и прибыль с призами появится...

О том, как при должной целеустремленности и настойчивости организовать веселый **UT**-турнир с отличными призами или затеять многомесячную войну Восток-Запад на бесплатном сервере **UO**, читайте в двух нижеследующих заметках.







48 ЧАСОВ UT-МЯСОРУБКИ

Российские почитатели UT рассредоточены по многим кланам. Среди самых популярных — ZOOM (www.unreal.ru), Unlight (unlight.formoza.ru), TnT (www.user.cityline.ru/~unrealiz), Br (www.chat.ru/~brclan), 34s (clan34s.formoza.ru) и другие. Именно им мы обязаны становлению UT-движения в RU-Net'e. Они же и стали организаторами недавнего UT-турнира (в первую голову — www.unreal.ru и клан ZOOM).

@DEN [ZOOM] О ТОМ, КАК ЭТО БЫЛО (ПЕРЕНИМАЙТЕ ОПЫТ, ГОСПОДА ГЕЙМЕРЫ!):

Все началось с поиска подходящего игрового клуба, который должен был вместить всех желающих принять участие в турнире, иметь мощные машины, чтобы не возникало проблем с игрой, ну и, конечно, согласиться на эту авантюру. Все это нашлось в клубе InStation, который не без колебаний, но согласился провести турнир в своих стенах (турнир, помимо остального — неплохая реклама...).

Нельзя сказать, что в InStation супермощные машины (Celeron433, VooDoo-3, RAM-64, мониторы 15"), но этого хватило, а уж с вместительностью проблем не было и вовсе, так как InStation — малая часть пятиэтажного развлекательного комплекса.

Когда между организаторами и администрацией клуба все было обговорено, на сайте Unreal.Ru появилось объявление, что "26-27 февраля 2000 года состоится турнир по Unreal Tournament (Dethmatch FFA)". В тот же день открылась регистрация участников. К общему изумлению, все 64 места были "забиты" за пару дней! Это стало неожиданностью для организаторов, и им пришлось быстренько свернуть запланированные ранее рекламные акции, а ведь на них было потрачено немало часов "мозгового штурма"! В результате от всей рекламы на Unreal.Ru остались "входной" баннер и скромная надпись "Турнир".

Приятно и почетно, что ZOOM'овцы весь этот турнир организовывали сами, без поддержки каких-либо спонсоров. Понятно, что и никаких материальных выгод от турнира они не искали, все держалось на голом энтузиазме. А регистрационные сборы участников пошли на оплату арендуемых компьютеров и призы. В призовой же фонд пошли и деньги от продажи маек с символикой турнира.

Кстати о призах, символическими их можно назвать только по сравнению с пресловутым красным Феррари Треша, а так — для России совсем неплохо:

Первое место — сотовый телефон Motorola m3688 с подключением (предоставлен Telefon.Ru),

Второе место — мышь MS Intellimouse Explorer,

Третье место — лицензионная игра UT!

Подошел первый день турнира. Забегая вперед, скажу — все прошло как по маслу! Организаторы носились взад и вперед, разгребая проблемы, официантки подносили воду и пиво, ну а игроки тяжело трудились за компьютерами, обливаясь седьмым и семьдесят седьмым потом. Помню вздох облегчения геймеров, когда кто-то все-таки догадался открыть окно...

Очень скоро стало ясно, что в один день турнир не завершить, поэтому финальную часть решили перенести на завтра. Но народа было так много, что на следующий день пришлось перенести не только финал, но и вообще — всю вторую половину турнира. Первый день выдался очень нелегким, и предсказать по его итогам финалистов было затруднительно. Все играли больно уж хорошо, оставалось ждать завтрашней развязки...

Второй день начался... только под вечер (увы, таким был договор с клубом!). Как ни странно, но он (день) выдался еще более изнурительным, чем первый. Игры начинались после досадных пауз, вызванных небольшими неполадками сети, зато какие это были игры! Бойцы пыхтели как трактористы (гм-гм, в хорошем смысле...), остальные толпами окружали игроков и, не мигая, пялились в экраны. Действо продолжалось до рассвета, когда и был сыгран финальный матч (финальные демки ищите на Unreal.ru). Вот они, лидеры:

1.]A[-Cheeeese
2. [BR]Volf
3. Ui.unlord
4. Ui.Nemo

Победители получили заслуженные призы, кое-кто пополз по домам, а многие остались и, несмотря на время — 4 утра, взялись отмечать победу. По виду некоторых можно было решить, что они побывали в аду: руки трясутся, глаза — стеклянно-красные, губы без устали что-то бормочут под подозрительно опухшим носом.

Одним словом, турнир удался, все прошло гладко, без эксцессов. Организаторы решили не останавливаться на достигнутом и провести в ближайшие месяцы еще два турнира. На этот раз по дуэли (Duel) и командной игре (Team Play).

От себя добавлю, что такого интересного турнира я не видел давно. Организация — на высшем уровне, причем без помощи каких-либо спонсоров! Игроки съезжались не только со всей Москвы, но из Питера, Минска, Нижневартовска и Перми.

Особую благодарность хочу выразить Дмитрию Кузнецову (Dimonn [ZOOM]) за помощь в подготовке материала.



"ОНИ НАС НЕНАВИДЯТ! И БОЯТСЯ..."

Клан "AoA" (Ангелы Апокалипсиса, aoa.gameland.ru) воюет на шарде Зулу (ZULU Hotel) уже почти год. На Зулу — это старейшая Гильдия, придерживающаяся принципов PK ("убийства персонажей" — кровь за кровь) и при этом благополучно дожившая до наших дней. В результате напряженной атмосферы местного мира Ультимы каждый час пребывания в нем клансмена AoA полон адреналина, непередаваемых приключений и гарантирует избавление от стрессов.

Эта аппетитная, долгая и кровопролитная война — да что там война! — супер-мега-побоище кипит на Зулу, не затихая и не прерываясь, последние полгода. Однако такие заварушки, как вы понимаете, не образуются сами собой. Немало усилий было затрачено AoA, чтобы разжечь этот костер — многочасовые тренировки персонажей, регулярные сборы и рейды, неумолимая последовательность в проведении принятой линии... Не так уж просто добиться того, чтобы тебя НЕНАВИДЕЛИ ПО-НАСТОЯЩЕМУ. И при этом — БОЯЛИСЬ до дрожи в коленках. Тем не менее, ребята справились, и последние шесть месяцев их сетевая жизнь полноценна до безобразия.

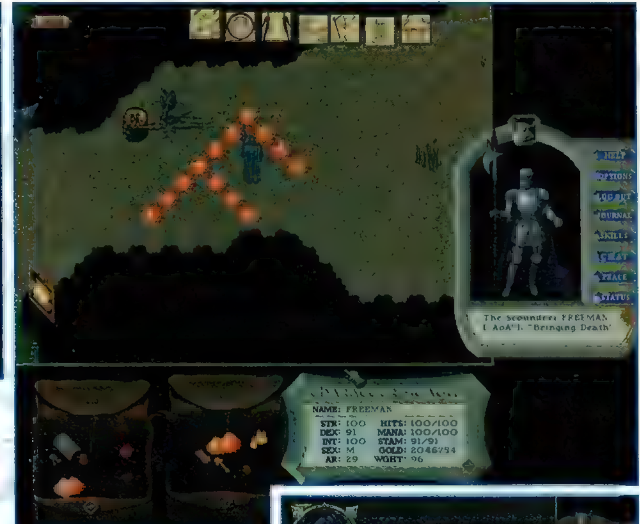
Однако в последние дни положение наших бойцов осложнилось — на сторону западных, как один враждебных, кланов перешли даже GM'ы сервера, подсуживая врагам AoA правдами и неправдами. В ход пошло такое немыслимое в честных геймерских кругах средство, как остановка сервера и "откат" базы данных персонажей на пару месяцев назад (а значит, вы теряете накопленные за 60 дней навыки и имущество!). Но наши не сдаются и даже временами побеждают! Хотя силы и не равны — в рядах Ангелов Апокалипсиса всего восемь бойцов, и любая помощь была бы кстати. Если чувствуете желание занять место в строю и плечом к плечу биться с превосходящими силами противника — загляните на aoa.gameland.ru, не пожалеете.

А пока — небольшая выборка из новостей со странички клана (с небольшими купюрами цензурного плана...):

"...30.11.99 : Присоединившийся к нам союзник Junie de kaa была забанена (т.е. лишена доступа на шард — С.Д.) лишь за помощь AoA. GM-п...с (рифмуется с "ана-

Members





нас" — С.Д.) решил задушить нас всеми имеющимися способами. Постоянные джайлы это уже в порядке вещей (т.е. сажают в тюрьму — С.Д.)...

23.11.99 : Пару дней назад устроили засаду около "ньюби данга". Поначалу вроде все куда ни шло, пока основная масса клана ИФ не ушла и не прибежали СоД. Пришлось многим из нас получить пару стрел в голову. А вот проститутка в мужском обличии и именем КОТ бегала и лутила (обворовывала трупы — С.Д.) всех нас. Эта мразь помогала буржуям, как только могла. Н-да... ...Вчера появляется Санатос с +90 GM bow и всех нас кладет с 1 выстрела. Веееееееело. GM'ы как тупые ослы помычали на это и улетели, а вот если бы не мы, а на нас так пожаловались, то нас бы всех 100% как выкинули. Не любят они нас... В гильдию принят новый мембер Sorrow "AoA".

13.11.99 : ...напишу кратко. Есть такая гильдия CA (из США), которая нас не любит. Война есть война, и я думаю, тут нет никаких правил. Порой мы убиваем — порой они нас. Но вот что они придумали. CA пожаловались GM'ам, мол, почему РК из AoA — "синие", да вдобавок "синие" AoA помогают "красным" AoA ("красные" — убийцы, а "синие" — положительные персонажи, поэтому "красных" можно убивать не теряя, а приобретая бонус к репутации — С.Д.). Я даже не знаю, что они там еще придумали, но суть в том, что теперь всех AoA будут делать "красными"! Им нас...ть на то, чем занимается игрок. Если он ловит рыбу, если он шахтер, если он просто шляется и ни хрена не делает, GM'ы решили косить всех под "красненьких", у них мания коммунизма. В общем, если теперь кто в AoA, то он будет "красным". Благодаря этому половина гильдии уже распалась!!! Так вот что еще интересно. Эти же CA тоже не прочь поубивать персонажей, но их "красными" делать не будут, как это называется? В общем, ситуация замечательная. Я, конечно, понимаю — зависть штука злая, но не до такой же степени! Но GM — это власть, и мы не можем сопротивляться, но бороться будем всеми силами!.."

Вот такая война! Чтобы в ней поучаствовать требуется всего лишь скачать клиента Ультимы (см. "Разное" у AoA!), прочитать и выполнить инструкции по подключению к шарду Зулу и — вперед, на выручку к нашим...

Сайт Zulu Hotel находится тут http://zuluhotel.dynip.com/uo, впрочем, шардов в Сети — хватает...

PS. Если вы планируете сетевой турнир, ищете напарников или устраиваете иную интересную многим и связанную с играми акцию — сообщите на dolser@gameland.ru. Если идея стоящая, мы объявим об этом на сервере GameLand'a и, если позволят сроки, в журнале.

СИ-ONLINE

QUAKE В КОСМОСЕ

К многочисленным чисто многопользовательским играм добавилась еще одна — Allegiance. Издатель — Microsoft, место базирования — MSN Gaming Zone (www.zone.com). В нашем журнале (№4/00) сей продукт по горячим следам уже препарировался и получил приличные оценки — мол, первый пример "massive online space action/strategy". Так сказать, шампунь и кондиционер плюс средство от перхоти в одной упаковке...

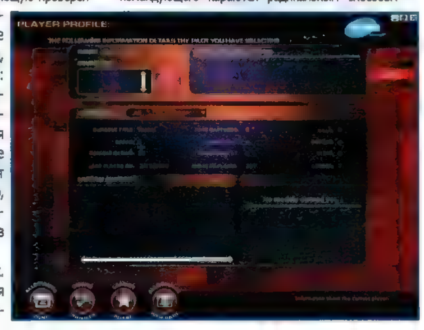
Теперь, после долгого и практически свободного бета теста Allegiance (больше двух месяцев) мы делаем новый вывод: ни одна из рецензий в мартовских номерах игровых журналов не передает ни атмосферы нового проекта, ни глубины замысла, ни значения для игровой индустрии. Почему так случилось? Давайте разберемся.

Как разработчики представляли Allegiance? Как олицетворение носящейся в воздухе идеи соединить стратегию с action, а компьютерный интеллект исключить напрочь. Заманчиво? Безусловно. Но как это вышло на деле?

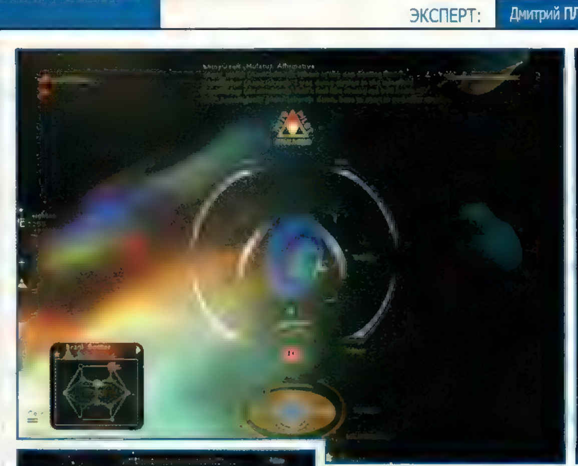
Для тех, кто не в курсе: в новом продукте Главнокомандующий Стратег с легкостью посылает на смерть не безропотные компьютерные юниты, а, скажем, отряд молодых японцев-камикадзе. Все это сопровождается жизнеутверждающими воплями и кучей лестных эпитетов в адрес летного мастерства бойцов и стратегического гения, пославшего легкие истребители на сражение с парой крейсеров противника, каждый из которых управляется командой из четырех живых стрелков и давит вышеупомянутые истребители как тараканов. Казалось бы, то, что просили. Строительство, добыча ресурсов, развитие технологий, планирование операций по захвату укрепленных секторов и непрерывные феерические бои в космосе — что еще нужно прогрессивному интернет-геймеру?

Увы, в реальности все скучнее — мы получили типичную игру от Microsoft. Классно сделанную технически, недурно сбалансированную, использующую проверенные и модные фишки. Многим понравится, да и раскупаться будет. Но не новаторскую! Если это и шаг вперед, то уж никак не ступень в развитии: Allegiance — типичный шутер, перенесенный в космос и сдобренный толикой стратегических элементов. Для стратегии — не тот темп. Слишком все суматошно и однообразно. В игре нет глубины и настоящей сложности (что, впрочем, не должно сказаться на популярности — сложность сейчас не в чести).

Действо в Allegiance происходит так. Побыть командиром и порулить хотя бы десятком бойцов непросто, поскольку стратегов в этой игре крайне мало — один на команду из десятков человек. И если вы не готовы просидеть пару часов в попытке набрать достаточное число случайных людей для запуска личной мини-вселенной, то... остается присоединиться рядовым воином к одной из находящихся в разгаре битв. Что отнюдь неплохо. Если... сразу позабыть о какой бы то ни было самостоятельности — либо ты работаешь в команде, либо команда играет без тебя. Хозяин — барин, попытки зажать финансы на приобретение продвинутого корабля или просто долгое игнорирование приказов главнокомандующего караются радикальным способом —



ЭКСПЕРТ: Дмитрий ПЛАТОНОВ





пинком в филейные части вышибают из игры. При этом рядовому члену коллектива, не знакомому сидящему на "общаке" команды начальнику, доступны базовые истребители или место стрелка на кораблях посущественнее...

Но с этим можно смириться. Куда хуже другое — сражения излишне быстротечны, плохо поддаются координации и осмыслению. Остро не хватает поддержки голосовых переговоров. А ведь все очень просто, если не сказать примитивно. Те кусочки космоса, в которых происходит "самое интересное", крошечные. Бой начинается сразу по прибытии враждующих сторон через телепортеры и продолжается пару-другую минут. Корабли-то хилые, а места для маневров, построений, сложных взаимодействий просто нет. Понятно, что подкрепления почти никогда не поспевают...

Оружие имеется три вида: энергетическое (хорошо против защитных полей), масс-драйверы разных модификаций (отлично против брони) и ракеты (хорошо... нет, плохо, плохо и еще раз плохо — редкостная гадость). В принципе, можно сбить поля одним типом оружия, потом переключиться на другое (число "патронов" ограничено) и прикончить врага по всем правилам. Только пока вы будете с этим делом ковыряться, любой "плохой парень", просто беспорядочно паля из всех стволов, уже пересадит вас из кабины мощного, но такого хрупкого средства уничтожения в куда менее приятное средство передвижения — спасательную капсулу. И все это при том, что командные, скоординированные действия НЕОБХОДИМЫ.

А знаете, на что похоже появление у противника бомбардировщика? На стихийное бедствие. Бомбер — это такая бронированная чушка, ощетинившаяся во все стороны стволами. На каждом — команда из трех человек, легко справляющаяся с тройкой обычных истребителей. Это при том, что они действуют разрозненно. В результате пара секторов запросто может быть очищена от всех оборонительных сил и хозяйственных сооружений. А есть еще девастаторы и легкие крейсера... Летать на них, даже сидя в турели, интересно — выбрать направление полета нельзя, зато какое удовлетворение от боевой мощи!

Стратег, кстати, тоже часто оказывается не у дел. Управлять этой мешаниной, где ситуация меняется с каждой минутой, практически бессмысленно. Его основной задачей становится накопать больше ресурсов и "изобрести" оружие помощнее и броню потолще. Кому нужны его советы? Правда, попадаются сыгранные команды из десятка-другого человек, которые ухитряются неплохо ориентироваться в этом бардаке.

Игровой баланс. Укреплять сектора можно, но никакая защита не способна остановить тяжелые корабли. Партия может продолжаться несколько часов, но скорее по причине замедленных коммуникаций (сбитым пилотам требуется много времени для возвращения на базу и полет оттуда к месту боя). Выигрывает же чаще тот, чьи корабли тяжелее. То есть кто эффективнее "копал"! Есть, конечно, варианты тактики и помимо прямого штурма. Наличие истребителей и бомбардировщиков-невидимок позволяет выполнять скрытые рейды в богатые тыловые сектора противника, нанося критические удары по экономике и выигрывая время на собственное развитие. Есть еще транспорты, которые позволяют захватывать сооружения без разрушения. Но для них необходим эскорт, который, увы, мало эффективен. К сожалению, для реализации таких сложных планов карта должна быть большой, а такие карты требуют большого стартового числа участников, что еще больше увеличивает время ожидания начала игры. Теоретически при постепенной замене участников одна партия может продолжаться и несколько дней...

Пока же по игровой атмосфере то, что получилось в **Allegiance**, сильно напоминает deathmatch из Q3 или UT. Свалка. Куча мала. Коллекционирование фрагов.

Сегодня меня убили тридцать раз. Я асс или не асс? Если бы еще знать, кто, собственно, сбил меня последние пять раз...

В общем, все плохо — если, конечно же, вы рассчитывали получить симбиоз action/strategy в космосе. А вот если готовы поучаствовать в цветомузыкальном шоу по мотивам WC, то — в самый раз. Выглядит **Allegiance** впечатляюще. Как симулятор никакая (что хорошо...), но динамика и фейерверки — пальчики оближешь. Очень свежая и оригинальная сетевая "мочиловка", плюс не рейтинговые игры обещаются бесплатными. А вот никакого МИРА нет и не будет...

Ждем следующей попытки.

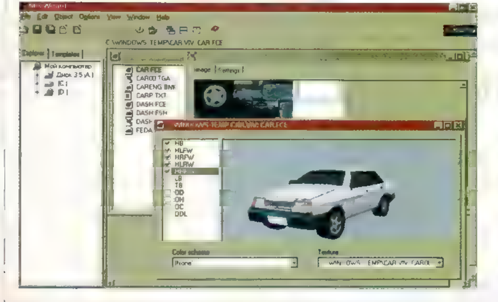
СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: CHANCE *(digital@info-don.ru)*

ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ ЗНАТЬ О NFSPEED'E

NFS Wizard v0.4.0.77 (1 Мб)

Пожалуй, самая полезная программа из тех, что мы имеем сегодня для **Need for Speed 4** (**NFS4**). С ее помощью извлекают из файла с расширением *.viv какой-либо машины все что угодно: текстуры, модели авто, звуковые файлы. Короче, можно буквально по частям разобрать какую-нибудь модель. Кроме того, **NFS Wizard v0.4.0.77** позволяет менять все технические характеристики машины, серийные номера, "воровать" любые картинки из **NFS4** (причем картинки можно вытаскивать даже из **Need for Speed II SE**). Программа — базовая, без нее создать что-нибудь стоящее невозможно, т.к. только она извлекает для редактирования "части машины", не изменяя основную структуру файла (*.viv), где хранится вся информация.



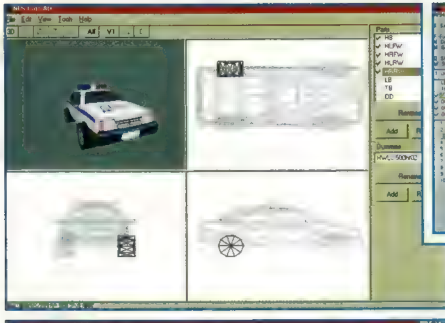
Вот простой пример использования **NFS Wizard**: захотелось нам, чтобы наше имя красовалось на капоте любимого **Mercedes CLK-GTR** (ну или **McLaren**, кому как нравится). Запускаете **NFS Wizard** и открываете файл car.viv (в нашем случае мы редактируем текстуры **Mercedes CLK-GTR**, поэтому **viv** файл ищем в папке **..\DATA\CARS\MCLK**), извлекаете оттуда файл **car00.tga** (тут хранятся текстуры), потом в любом графическом редакторе открываете этот самый **car00.tga** и малюете что хотите (но не перестарайтесь, размер файла не должен превысить **256** Кб). Далее сохраняете свои художества и с помощью **NFS Wizard** "запихиваете" **car00.tga** обратно в **car.viv**. Вот и все! Теперь можете запустить игру и посмотреть, что получилось.

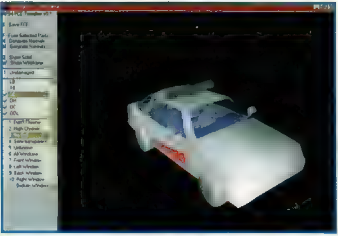
CarCad v1.43 (402 Кб)

Этот редактор предназначен для редактирования самой модели машины, то есть ее корпуса, колес, салона и т.д. Сделан он с расчетом на человека, не искушенного навороченными **3D** редакторами. Все предельно просто и понятно — **90%** дополнительных машин создаются именно в этом редакторе. Рекомендуется начинающим. В последней версии редактора (**CarCad 1.43**) добавлена очень полезная утилита — **FCE Tweaker v0.1**. С ее помощью можно регулировать яркость полировки машины, делать стекла прозрачными (или наоборот тонированными) и многое другое.

Dash Cad v1.0 (34 Кб)

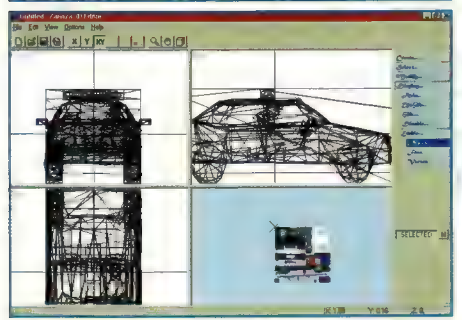
Программа для редактирования приборной доски машины. В принципе редактор не очень популярен, но те,





NFSfceconvertor (201 Кб)

Для NFS3 было создано более 500 машин, но это не означает, что они не доступны для NFS4. С помощью NFSfceconvertor можно конвертировать корпуса машин из формата NFS3 в формат NFS4, а далее, с помощью NFSWizard, ставить машине любые характеристики. Кроме всего прочего, эта программка позволяет менять цвет машины и даже цвет... ее фар.



кто решил делать машину, как говорится, "от и до", обязательно должны обратить внимание на Dash Cad.

Zmodeler v 0.7 (100 Кб)

Тоже редактор корпуса машины, однако более сложный в применении, чем CarCad 1.43. Главным преимуществом этого редактора является полное отсутствие ошибок в программе (в отличие от того же CarCad), благодаря чему сбоев при работе практически нет. Другой отличительной особенностью является то, что он создан нашим соотечественником.

Cartool D3D (1,5 Мб)

Редактор корпуса машины от самой EA (по сути — самый первый редактор корпуса). Cartool создан исключительно для игры NFS3, но это не мешает использовать его для NFS4 (см. утилиту fceconvertor). К достоинствам программы следует отнести то, что с ней можно редактировать модель непосредственно в изометрии. К недостаткам — то, что программа сложна для новичка и требует 3D акселератора (раньше она вообще работала только под 3Dfx'ом).

T3ED v 0.06 H1 (129 Кб)

Это единственный знакомый нам редактор трасс NFS4. Очень простой и доступный. В нем можно менять текстуры и полностью видоизменять геометрию трассы (добавлять повороты, подъемы, спуски). При хорошей фантазии несложно переделать трассу под свой вкус. В версии T3ED H1 добавлена опция просмотра редактируемого фрагмента трассы в отдельном окне (согласитесь, удобнее посмотреть на результат работы непосредственно в редакторе, чем запускать для этого игру). В настоящий момент качество трасс, сделанных на T3ED, может соперничать с оригинальными трассами из NFS4, ярким примером этому служит трасса StoneTown.

NFS4check (165 Кб)

Ваш приятель утверждает, что он "немерено" крут, и демонстрирует повтор (replay), где, как настоящий профессионал, проходит всю трассу и дразнит вас тем, что так не можете?
Не расстраивайтесь, лучше проверьте его этой программой! И, как знать, вдруг ваш друг окажется просто-напросто читером. Программа позволяет узнавать тюнинг машины по повтору (replay), кстати, replay можно спокойно записать на дискетку (он занимает всего 160 Кб) и проверить у себя дома.

No CD patch (854 Кб)

Патч позволит играть без CD диска, но только в том случае, если произведена полная инсталляция игры (около 360 Mb).

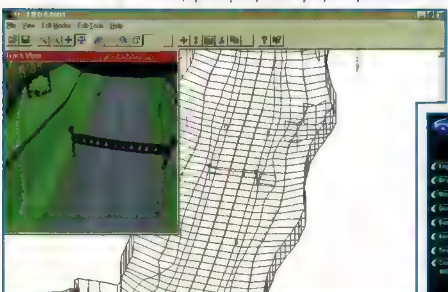
Config.dat (2 Кб)

В NFS4 довольно-таки много машин и трасс, но пока не пройден режим карьеры, все они вам не доступны. Более того, вы даже не сможете использовать чит-коды. Если поместить этот файл в папку SaveData, то станут доступны все трассы и все машины в игре.

Serial number list (197 Кб)

Очень часто при установке достаточно большого количества дополнительных машин возникает одна проблема — происходит конфликт серийных номеров (каждая машина в игре имеет свой номер). Попросту говоря, у двух дополнительных машин может оказаться один и тот же серийный номер, и игра перестанет запускаться вообще! Хорошо если у вас 2-3 дополнительных машины, в этом случае можно запустить NFSWizard, "вручную" найти конфликтующий номер, а затем поменять его. Но что делать, когда не 2-3 машины, а 30-40?! Для этой цели и пригодится Serial number list. Достаточно указать папку, где установлена игра, и программка сама найдет файлы с машинами и укажет все серийные номера, которые есть в этих файлах. Таким образом можно с легкостью обнаружить те из них, которые привели к сбою. Естественно, чтобы исправить серийный номер, опять-таки потребуется NFS Wizard (Serial number list только находит серийные номера, но не исправляет).
Если у вас Windows 95, то могут возникнуть трудности с запуском некоторых программ (CarCad 1.42, Nfs4check). Для того, чтобы этого не случилось, вам потребуются следующие файлы: comdlg32.ocx, msvbvm50.dll, msvbvm60.dll. Просто скопируйте их в папку windows/system...
Последние версии программ ищите на http://nfs.ur.ru.

СИ-ONLINE





Платформа: PC
Жанр: 3D-RTS
Разработчик: Barking Dog Studios
Издатель: Sierra Studios
Онлайн: http://www.sierrastudios.com
Дата выхода: июнь-июль 2000

HOMEWORLD: *CATACLYSM*

Господа, у меня есть для вас пренеприятнейшее известие... Нет, ревизор к нам, слава Богу, пока не едет. Но настроение от этого лучше не становится. Дело в том, что буквально через несколько дней после выхода в свет этого номера в жизни вашего покорного слуги случится трагическое событие — День нарождения. Правда, в высших эшелонах власти было решено не объявлять траур по поводу того, что наступления сего события не удалось избежать, несмотря на все попытки компетентных и очень внутренних органов.

Вячеслав Назаров

В твоем парадном темно,
Терпкий запах привычно бьет в нос,
Твой дом был под самой крышей,
В нем немного ближе до звезд...
Ты шел не спеша, возвращаясь с войны,
Со сладким чувством победы,
С горьким чувством вины....

(с) Чайф

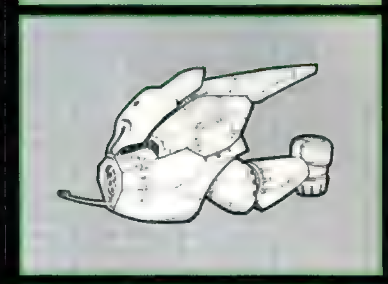
Но в любом случае, очевидно, что это самая настоящая катастрофа для всех гомо, независимо от степени их сапиенсичности. Впрочем, справедливости ради стоит отметить, что всевозможные безобразия творятся отнюдь не только в нашем родном мире. В середине лета глобальный катаклизм обещает случиться во Вселенной Homeworld, в которой уже больше чем полгода целый народ пытается вернуться домой. Ведя для этого беспощадную войну против всех, кто стоит на его пути. Несчастные, они еще не знают, что их ждут новые гораздо более страшные испытания. И готовит их доселе никому неизвестная компания Barking Dog Studios.

И *МЫ* МОГЛИ *БЫ* ВЕСТИ *ВОЙНУ*, ПРОТИВ *ТЕХ*, КТО *ПРОТИВ* НАС...

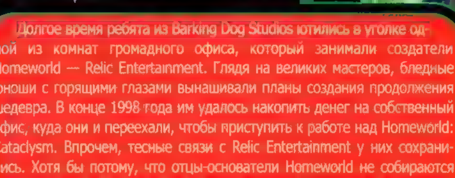
...так как те, кто против тех, кто против нас, не справляются с теми без нас. Этими словами из песни великого Музыканта можно легко описать то, что будет твориться в мире Homeworld спустя 15 лет после того, как завершились основные события первой части игры. Тогда добродушным Кушанам (Kushan) все же удалось вернуться в свои обжитые квартиры в Hiigara. Это привело к тому, что гадкие временные квартиранты Тайданы (Taiidan) потеряли все свое влияние и были вынуждены кучковаться на окраинах галактики небольшими группами, изображая собой отважных пиратов. В то же время Кушаны, откормившиеся на домашних харчах, стали еще более белыми и пушистыми, но гораздо менее добрыми и душевными. Некогда глобальные Кииты распались на сотни небольших кланов, которые разбрелись по всей родной галактике, периодически устраивая кровавые разборки между собой. Именно в такое смутное время, когда главным правилом стал мушкетерский девиз: "Один на всех и все на одного!" — и предстоит жить игрокам во Вселенной Homeworld.

ШАХТЕРЫ *НАВСЕГДА!*

Первая битва, где бойцам придется демонстрировать все свое стратегическое мастерство, начнется когда на пилотируемый игроками ресурсодобывающий корабль Kun-Laan нападут гнусные пираты. Не стоит переживать по поводу того, что в наших лапках с первой миссии оказывается такой нелепый летающий объект. Дело в том, что этот корабль, являющийся собственностью клана космических перевозчиков, легко можно изменять по собственному вкусу. Разумеется, при наличии последнего, а также некоторых вполне материальных средств. Если начинающим космическим шахтерам повезет, то к концу игры в их распоряжении окажется Материнский Корабль, который можно смело посылать против целого вражеского флота. Разумеется, если флот будет маленьким, а враги — трусливыми.



Но пиратообразные Тайданы окажутся отнюдь не единственной заботой благородных маэстро отбойных молотков и кудесников касок с фонариками. Новым врагом окажется Зверь — техно-органическая субстанция, заражающая корабли противников и подчиняющая их своей злобной во-


Долгое время ребята из Barking Dog Studios ютились в уголке одной из комнат громадного офиса, который занимали создатели Homeworld — Relic Entertainment. Глядя на великих мастеров, бледные юноши с горящими глазами вынашивали планы создания продолжения шедевра. В конце 1998 года им удалось накопить денег на собственный офис, куда они и переехали, чтобы приступить к работе над Homeworld: Cataclysm. Впрочем, тесные связи с Relic Entertainment у них сохранились. Хотя бы потому, что отцы-основатели Homeworld не собираются [illegible] ими Вселенную и постоянно отслеживают ход работ над проектом.







ле. Таким образом, флот гадкого чудовища будет состоять из самых разных объектов, начиная с летающих тарелок и заканчивая такими же рюмками и даже гранеными стаканами.

СОБАКА ЛАЕТ, КАРАВАН ИДЕТ

Надо отдать должное ребятам из Barking Dog Studios — они стараются сделать из **Homeworld: Cataclysm** настоящее продолжение шедевра, а не просто набор дополнительных миссий. Ими значительно доработан и движок игры. Первой жертвой доработок оказался AI Homeworld, благодаря чему компьютерные пилоты стали гораздо хитрее и отважнее, превратившись в настоящих камикадзе.

Также разработчики планируют добавить в **Homeworld: Cataclysm** массу занятных нововведений. Например, космические стратеги наконец-то смогут воспользоваться таким полезным изобретением, как waypoint'ы. Роботы-ремонтники наверняка окажут неоценимую помощь, взяв на себя заботу о восстановлении молдингов и мятых крыльев боевых кораблей после очередной заварушки.

Кроме этого в **Homeworld: Cataclysm** наконец-то появится "туман войны", он же "fog of war". Несмотря на то, что я с трудом представляю себе подобные атмосферные явления в великом океане космоса, игровой процесс безусловно изменится в лучшую сторону. Также этому будет способствовать и то, что в игре все-таки изменится и интерфейс. Разработчики клянутся, что они в полной мере задействовали в **Homeworld: Cataclysm** возможности правой кнопки "мыши", что должно обеспечить быстрый и удобный доступ ко всем бесчисленным меню, присутствующим в новом стратегическом боевике.

Разумеется, в Barking Dog Studios потрудились и над графикой игры. Движок Homeworld был несколько доработан, что обеспечило кораблям и прочим объектам гибнуть намного красочней. Ставшие значительно более глобальными взрывы и отблески, которые, помимо копыт, станут отбрасывать сияющие хромом корабли, призваны окончательно убедить игроков в реальности окружающего их безвоздушного пространства. И если вспомнить однообразный синюшный космос оригинального Homeworld, это представляется отнюдь не лишним.

В **Homeworld: Cataclysm** с самого начала будет присутствовать возможность переместиться в кресло пилота любого корабля, дабы насладиться видом кровавой бойни, находясь в самой ее гуще. Справедливости ради стоит отметить, что подобный финт ушами можно провернуть и в первой игре Homeworld, стоит лишь поставить специальный патч. Но в любом случае такая функция позволит игрокам, большинство из которых никогда не сидело за штурвалом настоящего боевого корабля, почувствовать, что чувствовал незабвенный Крышка Скайуокер из "Звезных войн", атакуя Звезду Смерти. Ведь находясь там, где должен находиться во время горячей битвы настоящий боец (а это вовсе не опустевший бар на военной базе), виртуальные полководцы смогут ощутить всю масштабность разворачивающихся событий.

НОВЫЕ БОЙЦЫ НОВОЙ ВОЙНЫ

Разумеется, для того чтобы создать настоящее продолжение, мало придумать сюжет, доработать движок, нужно добавить в игру как минимум 17 новых боевых единиц. Именно этим числом ограничились разработчики, представив на суд общественности дополнительную летающую технику к уже имеющемуся в Homeworld флоту. Последний, кстати, обещает стать в **Homeworld: Cataclysm** намного более натуралистичным. Отныне все бойцы на протяжении сражений станут набираться ума-разума, правда, не настолько, чтобы понять бесперспективность своего военного существования. Тем не менее по ходу развития событий вояки станут действовать все осмысленней и осмысленней, так что к концу игры вмешательство игрока в процесс достижения победы может свестись к минимуму. Поэтому, наверное, имеет смысл воспользоваться советом разработчиков и не беречь ветеранов, чтобы иметь в своем распоряжении полностью управляемую армию.

Кроме новых бойцов разработчики планируют включить в игру еще один вид ценного ресурса. Нет, это не ценный мех кроликов, а загадочные кристаллы. Обладая огромной энергетической ценностью, они также отличаются высокой взрывоопасностью. Поэтому рядом со скоплениями этих минералов не рекомендуется устанавливать увеселительные заведения, а также курить, пить и ругаться.

Судя по информации, которой с нами поделились разработчики, **Homeworld: Cataclysm** окажется достойным преемником своего предшественника. Есть все основания полагать, что игра с подрихтованным движком, новыми кораблями и прочими небольшими добавлениями сможет привлечь к себе пристальное внимание всех трехмерных стратегов. До того момента, пока Homeworld не встретит достойного конкурента...

СИ PREVIEW

METROPOLIS STREET RACER

Александр Щербаков

Если не ошибаюсь, то еще больше года назад мы обращали внимание читателей на Metropolis Street Racer, как на один из самых перспективных проектов для Dreamcast. Время шло, и на этот раз, кажется, до релиза осталось не так уж и много времени. Пришла пора вспомнить Bizarre Creations и ее потрясающую игру.

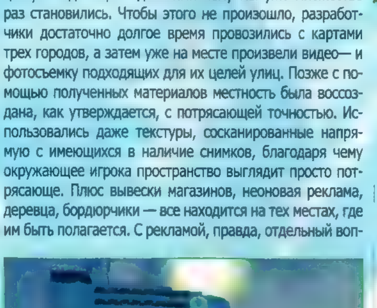
Платформа: Dreamcast
Жанр: гонки
Разработчик: Bizarre Creations
Издатель: Sega
Онлайн: http://www.bizarrecreations.com/
Дата выхода: лето 2000

В общем, судя по всему, Metropolis Street Racer не оправдает наших ожиданий только в том случае, если случится что-то уж совсем неожиданное. Пока же вся имеющаяся информация об этом продукте перспективнейшего английского разработчика только и говорит о том, что ждет нас, по меньшей мере, одна из самых интересных и необычных гоночных игр года.

Как было задумано еще с первых дней Metropolis Street Racer, игра должна представлять собой гонку особой категории. Как раз такую, создание которой в последнее время потихоньку входит в моду среди девелоперов. Конкретнее, продукт задумывался как гонка по улицам городов, чьи трассы представляли бы собой смесь реально существующих улиц и зданий с фантазией дизайнеров. Было это, кстати, еще четыре года назад. Именно тогда представители Sega, в чьих головах, в общем-то, мысль о чем-то подобном продукте и крутилась, обратились по вопросам разработки к тем самым Bizarre Creations, ранее сотрудничавшим с Psygnosis.

Взявшись за создание гоночной игры для новой сеговской консоли, Bizarre Creations пришли к выводу, что, на самом деле, целесообразнее, оригинальнее и гораздо интереснее будет сделать игру, где трассы не просто включают в себя элементы реальных городов, но действительно проходят по их улицам. Притом все это должно быть отображено с топографической точностью и в мельчайших деталях. От этого и стали плясать, придя в итоге к тому, что уже сейчас Metropolis Street Racer многие рискуют называть чуть ли ни революционной игрой. Причем, кстати, не только за счет этих самых пресловутых трасс, хотя, безусловно, именно им уделяется центральное внимание и в наибольшей степени именно на них клюнет потребитель. О них, собственно, стоит поговорить поподробнее.

Итак, в Metropolis Street Racer представлены три города, расположенные в странах, являющихся основными рынками сбыта игровой продукции: Лондон, Сан-Франциско и Токио. В каждом из этих городов было отобрано по три района, которые в итоге непосредственно в игре превратились в гоночные трассы. Естественно, к процессу создания гоночных маршрутов дизайнеры подходили с



точки зрения зрелищности прилегающей территории и, собственно, приспособленности к скоростным заездам. Сами понимаете, что неумелое дизайнерское решение вполне способно полностью убить весь интерес к процессу вождения, свидетелями чему мы уже множество раз становились. Чтобы этого не произошло, разработчики достаточно долгое время провозились с картами трех городов, а затем уже на месте произвели видео— и фотосъемку подходящих для их целей улиц. Позже с помощью полученных материалов местность была воссоздана, как утверждается, с потрясающей точностью. Использовались даже текстуры, сосканированные напрямую с имеющихся в наличие снимков, благодаря чему окружающее игрока пространство выглядит просто потрясающе. Плюс вывески магазинов, неоновая реклама, деревца, бордюрчики — все находится на тех местах, где им быть полагается. С рекламой, правда, отдельный вопрос, потому как по понятным причинам все касающиеся этого дела вопросы необходимо еще согласовать дополнительно. Кстати, о деталях. Как еще один из примеров можно привести ставший известным факт, что когда игрок проезжает в Лондоне мимо Вестминстерского аббатства, Биг Бен показывает время, заложенное во внутренние часы Dreamcast`а.



Не обошлось и без ставших традиционными изысков с автомобилями. Избалованный кучей (по большому счету никому не нужных) авто в Gran Turismo игрок склонен требовать от других гонок (даже от тех, которые могут похвастаться чем-то большим, чем машинки) внушительного автопарка. Потому Bizarre Creations хоть и не собирается извращаться до такой же степени, как и Polyphony Digital, но все же предлагает игроку добрых три десятка моделей средств передвижения, все до единого которые — реальные и лицензированные у их производителей. Для создания их моделей и, в какой-то мере, для отображения их поведения на трассе разработчики, как и в случае с городским окружением, по полной программе загрузились справочными материалами и изображения-









ми интересующих их автомобилей. Кроме того, некоторые компании даже потрудились посодействовать Bizarre Creations и даже предоставили компьютерные схемы машин. Стараниями создателей Metropolis Street Racer модели в конце концов получили свое игровое воплощение, которое, надо сказать, выглядит не менее красиво, чем все в этой игре. Даже водители внутри автомобилей и то не сидят, как истуканы, а крутят баранку, повторяя движения игрока, не забывая при этом переключать передачи.

Надо заметить, что графическая часть Metropolis Street Racer, которую мы уже достаточно сильно затронули, способна преподнести немало сюрпризов. Вообще, данная игра еще больше раскрывает потенциал Dreamcast`а и в еще большей степени, чем большинство ранних продуктов, использует его возможности. Конечно, основная заслуга в этом принадлежит самим разработчикам. Самым ярким и самым показательным моментом в этом может служить то, что в Metropolis Street Racer вовсю используется весьма продвинутая система компрессии текстур, что позволяет достигнуть потрясающих результатов. Так, например, благодаря этому удается загрузить значительную часть графической информации в видеопамять и, как итог, избежать периодической подгрузки и, как следствие, подтормаживания игры, а также такой неприятной (хотя и до боли привычной) вещи, как выпрыгивание объектов из ниоткуда.

Перейдем непосредственно к игровому процессу. Множество вещей, касающихся этого аспекта Metropolis Street Racer, нам в данный момент плохо известны, что, к несчастью, не дает составить полную картину того, что нас ждет. В принципе ясно, что несмотря на тотальную реалистичность всего того, что касается трасс, в поведении автомобилей никакой всепоглощающей симуляторности не будет. Скорее в финальном продукте нас ждет некоторый сплав из так называемой “аркадности” и так называемой “серьезности”. То есть нечто вроде: и машинки не резиновые, но и заносы тоже не убийственные.

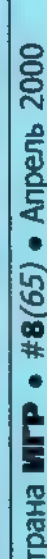
Попонятнее дело обстоит с игровыми режимами. Обещан стандартный Arcade Mode, разбитый в свою очередь на не менее стандартные и привычные Championship, Time Attack, Single Race и Versus. Time Attack, кстати, как говорят разработчики, по всей вероятности будет включать в себя опцию Free Run, позволяющую вам просто покататься по улицам города в свое удовольствие, не заботясь о конкуренции со стороны соперников. Больший (хотя для кого как) интерес представляет режим Gang Battle, о котором разработчики стараются не распространяться, ссылаясь на то, что это будет чем-то вроде сюрприза. Впрочем, по их же словам, представляет Gang Battle собой некое подобие Story Mode, практикующегося в некоторых гонках.

На данный момент разработка Metropolis Street Racer, наконец-то, вступила в заключительную стадию. Bizarre Creations, если верить их словам, можно сказать, уже полируют игру, улаживают дела с лицензиями и рекламками, дополняют улицы, по которым проходят трассы, новыми деталями, ежели таковые имеются, ну и дорабатывают еще ряд вещей. Срок же выхода игры теперь назначен примерно на середину-конец лета, а значит, если все будет нормально, еще несколько месяцев ожидания, и все это мы увидим своими глазами и сможем четко сказать, насколько все-таки удался этот амбициозный проект.

СИ PREVIEW







ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

Сергей Дрегалин

Да-да, именно "Magick Obscura" и никак иначе! Не взыщите за ошибки — такое "неправильное" название с точки зрения грамматики языка-номер-один сочинил не я. Такова задумка команды с нетипичным названием Troika Games — ребят, работавших над легендарным Fallout. И вообще, должен вам сказать, что в их новом проекте много еще чего "неправильного"... Не желают разработчики идти проторенными тропками. Не желают, и никак иначе!

Платформа: PC
Жанр: RPG
Разработчик: Troika Games
Издатель: Sierra
Онлайн: http://sierrastudios.com/games/arcanum
Дата выхода: третий квартал 2000 года
Требования к компьютеру: PII 300+, 64Mb RAM
Количество игроков/Сеть/Интернет: до четырех игроков
Альтернатива: Fallout, Baldur's Gate, Planescape: Torment

Ролевая — раз. В чем-то похожая на Fallout — два. Но при этом однозначно оригинальная — три. Вот такой тройкой определений можно кратко обрисовать **Arcanum**. По первому и второму пунктам вопросов не возникает — а что, собственно, можно ждать от тех, кто вложил частичку души в уникальную псевдо-GURPS игру? А вот третий пункт, то бишь оригинальность, требует пояснений и комментариев. Сим мы и займемся.

Прежде всего сверимся по времени. Забудьте, что за окном грядет начало двадцать первого века, и мысленно отсчитайте сто лет назад. А теперь синхронизируемся по местоположению — представьте себе Англию того периода, переживающую бурный и массированный рост промышленности и передряги научно-технических революций. А теперь добавьте к этому монументальному полотну игривые штрихи вымысла.

В достаточно технократический мир пробралась магия. Самая настоящая, наиклассическая магия. Да и население мира тоже отвечает строгим меркам фэнтези — нашу "Англию", помимо людей, заселяют эльфы, халфлинги, гномы и прочие старые знакомые. Каково задумано?! Но вся пикантность не в этом. Оказывается, пути магии и пути науки не могут находиться рядом.

Именно так — точная цифра и тонкое волшебство исключают друг друга, не дают возможности одновременного существования. Вызванный вблизи паровой машины демон немедленно исчезает, в то время как паровой котел может без видимой причины взорваться. Порох вдруг перестает гореть, а лечащие заклинания неожиданно теряют всю свою силу. Последствия соприкосновения двух стихий могут быть совершенно различными, но в любом случае предсказать эти последствия невозможно. Итак, глобальный конфликт заложен. Магия vs Наука — это состязание всегда было животрепещущей темой, да и к тому же относительно незаезженной.

Теперь давайте разбираться с ролевой моделью. Первое правило — в **Arcanum** нет такого понятия, как "класс" или "профессия". За базис выбраны расы, представители которых, разумеется, отличаются друг от друга базовыми характеристиками. Всего представлено семь рас — люди, эльфы, полуэльфы, гномы, халфлинги, полуорки и полуогры. Набор, как я говорил, достаточно стандартный.

Определившись с расой, вы выбираете пол персонажа (что, кстати, повлияет на некоторые грядущие квесты — а la свадьба на ферме в Jagged Alliance 2) и начинаете модифицировать характеристики и скиллы. Касательно базовых характеристик — таковых две группы по четыре штуки: физические (сила, телосложение, красота и ловкость) и ментальные (сила воли, обаяние, интеллект и восприятие мира).

Отдельной статьей идут умения. По многообразию скиллов **Arcanum** обставляет даже Fallout. А в последнем их было не менее пары десятков! Другой вопрос — насколько они были сбалансированы... Но да ладно, Fallout — в сторону. **Arcanum** предлагает шестнадцать умений, собранных в четыре группы. Полный перечень звучит так: боевые (рукопашная, метательное оружие, луки, уворачивание), воровские (обшаривание карманов, обнаружение ловушек, тихое движение, маскировка), социальные (знахарство, азартные игры, красноречие, умение торговаться) и технологические (огнестрельное оружие, взлом замков, починка, установка/обезвреживание ловушек). И это только верхушка айсберга!

Каждое из умений содержит восемь дисциплин, причем последние могут быть от первого до седьмого уровня. Как у вас с математикой? — есть повод проверить навыки сче-



та. Для примера, скилл Огнестрельное Оружие поделен на следующие дисциплины: Smithy, Mechanical, Gunsmithy, Electrical, Anatomical, Therapeutics, Chemistry, Explosives.

И чтобы окончательно увязнуть в дебрях цифр — в **Arcanum** существует восемь десятков заклинаний, разделенных на шестнадцать(!) школ: Conveyance, Divination, Earth, Air, Fire, Water, Force, Mental, Meta, Morphing, Nature, Necromantic Good, Necromantic Evil, Phantasm, Summoning, Temporal. Специально даю без перевода, чтобы, не дай Бог, не исказить смысл. При применении заклинания (а в каждой школе — их ровнехонько по пять штук) расходуются поинты особой характеристики Выносливость, и при исчерпании лимита персонаж просто свалится без сознания. Восстановить силы можно во время отдыха.

Вот такая ролевая модель, если кратко. На самом деле существуют еще и дополнительные характеристики, которые являются производными от базовых, но они на данный момент не слишком интересны. Интересно другое. А именно — развитие персонажа.

Голая теория не запрещает вам развивать ЛЮБОЕ из умений. Выделяемые поинты при получении нового уровня могут распределяться вами совершенно произвольным образом. Захотели стать мастером боевых искусств? Дорога открыта. Желаете получить дополнительные навыки в стрельбе из арбалета? Нет проблем. На практике некоторые ограничения все же встречаются, но они диктуются исключительно здравым смыслом. Например, скилл Уворачивания ограничивается значением Ловкости. Да, и не нужно забывать о вечной борьбе магии и науки. Развивать персонажа придется либо как "технаря", либо как "волшебника". При этом противники будут развиваться "зеркально", так что, скорее всего, к финалу игры схлестнутся две крайние противоположности.



Не обойдется без NPC. Количество ваших спутников напрямую зависит от обаяния вашего персонажа, так что привычно сэкономить на харизме не получится. Замечу, что все присоединившиеся NPC сохранят определенную независимость, например, вы не сможете распоряжаться их личным инвентарем. Торговать, меняться — милости просим; отдать приказы, поговорить — тоже можно. Но не более. Видимо, система взаимоотношений с NPC будет похожа на Fallout'овскую, в отличие от системы боя — в **Arcanum** вы можете изначально выбрать между походовыми сражениями или сражениями в реальном времени.

На нить сюжета нанизаны бусинки полутора десятков квестов. Это будут основные задания с множеством вариантов решений, включая сугубо специфические ходы для специалистов. Ну а помимо них мир **Arcanum** щедро нашпигуют дополнительными заданиями, призванными получить побольше драгоценного опыта. Уже сейчас по прикидкам разработчиков на полное прохождение уйдет не менее сотни часов. Кстати, никаких ограничений по времени у вас нет — изучайте мир, исследуйте хоть каждую трещинку, путешествуйте и ищите неприятности.

Поскольку задания исчисляются десятками, то все они будут аккуратно заноситься в журнал. Как только квест будет выполнен, то его текст немедленно будет затемнен. Стандартная практика, верно? Но есть и такая интересная особенность — если задание вдруг по какой-либо причине станет невыполнимым, то текст будет зачеркнут.

Многопользовательская игра, а точнее, игра для нескольких приключенцев, будет базироваться на совершенно отдельных модулях. Каждый такой модуль начинят уникальными квестами, персонажами, предметами, оружием и пр., а главное, часть заданий будет выполнима только при слаженной работе партии. Также немаловажно, что заявлена возможность передислокации персонажей из модуля в модуль с частичным сохранением характеристик и инвентаря. Почему с частичным? Полное сохранение инвентаря — это слишком, так как какое-нибудь супероружие или особо мощный артефакт способны внести в новую игру существенный дисбаланс.

Каверзный вопрос мировоззрения, или элайнмента, решен следующим образом. Как такового параметра кармы (или аналогичного) у вашего ключевого персонажа не будет. Но зато гарантирована адекватная реакция местного населения. Скажем, если вы прослыли детоубийцей, то смыть это клеймо не смогут ни пожертвования бедным, ни собственноручное возведение Храма Божества-Спасителя на центральной городской площади. И это, друзья, согласитесь, гораздо ближе к реальной жизни, нежели условное деление на девять элайнментов AD&D.

Движок игры, что хорошо видно из картинок, спрайтовый, но неравнодушный к ускорителям (для обсчета некоторых эффектов). Разрешение — 800x600, глубина цвета — 16 бит. Добавить к этому нечего — стандартный современный уровень. Вот только разве что требования высоковаты.

И на десерт — еще несколько фактов. Игра выйдет в комплекте с редактором (либо редактор появится в Интернете для свободного скачивания), который позволит создавать собственные модули любой сложности. Сюда же войдет редактор специального скриптового языка CodeGuy, который будет манипулировать с игровыми триггерами, поведением персонажей и пр.

На данный момент это вся информация. Я не стал делать априорного сравнительного анализа с Fallout, так как уверен, что вы и сами определите, где заканчивается Fallout и где начинается свободный творческий полет. Но при любом раскладе проект интересен. Да и как можно пропустить игру от конторы с таким родным сердцу названием — Troika Games?!

СИ PREVIEW

Платформа: PS
Жанр: action/adventure
Разработчик: Revolution Software
Издатель:
Онлайн: http://www.revolution.co.uk
Дата выхода: лето 2000

IN COLD BLOOD

Счастливая пора — анонс новой игры. Под грохот фанфар и свет прожекторов разработчики торжественно клянутся задвинуть конкурентов и потрясти мир, художники многозначительно потрясают пачками сказочной красоты скриншотов, программисты твердят что-то про новый революционный движок — а мы… мы верим во все это, ведь так хочется верить в хорошее.

Максим Заяц

Пусть какая-то вечно трезвая, рассудочная часть нас самих твердит о том, что все это уже было — красивые обещания и радужные мечты, бесконечный перенос даты выхода и уволившийся вскоре после анонса художник, недоделанный по причине нехватки времени AI и незамеченная дармоедами бета-тестерами куча багов… пусть. Хочется верить, что именно в этот раз все пойдет по-другому, и точно в указанный срок на прилавках магазинов окажется именно та игра, которую мы так ждали — Игра Нашей Мечты.

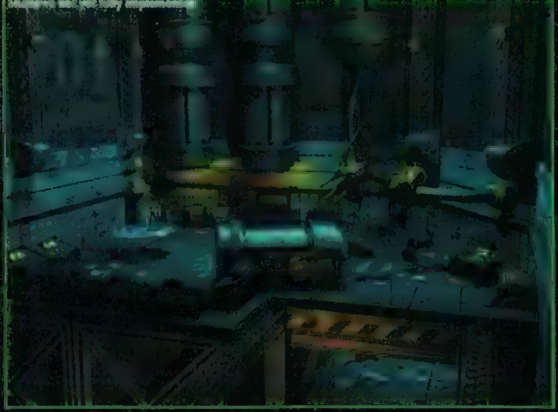
Конечно, куда охотнее веришь тому, кто еще ни разу не обманул твоих ожиданий. Вспомните далекий 1994 год, вспомните игру Beneath a Steel Sky — мрачное воплощение фантазии автора комиксов Дейва Гиббона. Пожалуй, именно с нее начала свой путь к славе английская команда разработчиков Revolution Software. Beneath a Steel Sky стал первым по-настоящему громким проектом, а впереди были Broken Sword: Shadow of the Templars и Broken Sword 2: The Smoking Mirror… Постепенно завоевывая сердца все новых и новых поклонников, в августе 1998 года Revolution Software стала полностью независимой, выкупив у Virgin Interactive Entertainment 25% своих акций. Недавно команда разработчиков приступила к работе над новым проектом — action/adventure с леденящим кровь названием In Cold Blood.

В недалеком будущем… или это могло быть даже сейчас? Одним словом, Соединенные Штаты Америки и Китайская Народная Республика что-то не поделили между собой, и ставшая уже привычной холодная война резко накалилась до состояния вооруженного конфликта. Однако конфликты таких масштабов просто не могут не затрагивать весь остальной мир. Перегруженное "китайским вопросом", ЦРУ обратилось к британской секретной службе M16 за помощью в одном весьма деликатном деле. В бывшей республике Советского Союза Volgia пропал американский агент, занимавшийся… скажем так: исследованием секретных урановых месторождений. Республика эта уже несколько лет страдала под гнетом генерала Дмитрия Нагарова — безжалостного диктатора, расиста и по совместительству просто очень нехорошего человека. В такое страшное для любого воспитанного в рамках демократии западного человека место британцы послали одного из своих лучших агентов — Джона Корда. Оказавшийся во враждебной (хе-хе) стране, вынужденный полагаться на весьма необычную дружбу, перед лицом всеобщей опасности Джон может рассчитывать лишь на собственное мужество и изобретательность. Достаточно ли этого, когда на карту поставлены жизни миллионов людей?



In Cold Blood — типичная шпионская игра, в которой интригующий сюжет сочетается с захватывающим экшном. Все начинается с того, что Джон попадает в расставленную коварным врагом ловушку. Очнувшись, он помнит лишь то, что его предали, но кто и почему — ответа на этот вопрос мы не получим до самой развязки сюжета. Во время допросов к Корду будет постепенно возвращаться память, затем ему удастся бежать. В компании с очаровательной сотрудницей китайской разведки, во





имя достижения общей цели объединившейся со своим идеологическим противником, Корду предстоит преодолеть массу преград, подбираясь все ближе и ближе к безжалостному автору идеи всеобщего ядерного Армагеддона. Однако может ли он всецело доверять своей напарнице, если точно известно, что предателем является человек из ближайшего окружения?

Прохождение игры распадается на девять миссий, и первые семь из них представляют собой воспоминания Джона. От миссии к миссии мы выстраиваем в голове картину происшедшего, и неожиданные повороты сюжета держат нас в напряжении до самого конца. Игровой процесс включает в себя традиционное для квестов решение загадок и паззлов в сочетание с action, лихие перестрелки с врагами и типично шпионские задания, основанные на скрытности и осторожности, общение с дружественными персонажами и решение классических головоломок. Джон экипирован по последнему слову техники: полный набор гаджетов в лучших традициях Джеймса Бонда включает в себя электромагнитные импульсные мины, отмычки, детекторы движения, коммуникационные компьютеры — словом, весь тот набор мелочей, без которых ни один уважающий себя секретный агент не сможет не то что спасти мир — просто сходить с девушкой в кино.

В плане графического оформления игры от Revolution Software всегда были необычны — начиная от выполненного в стиле noir Beneath a Steel Sky и заканчивая классическими диснеевскими Broken Sword I и II. О качестве графики **In Cold Blood** пока можно судить лишь по скриншотам — и они-то как раз выглядят весьма многообещающими. Пререндеренные анимированные фоны будут сочетаться с высокодетализированными трехмерными персонажами, на создание каждого из которых было угрохано весьма приличное количество полигонов. Разработчики крайне гордятся наличествующим в игре динамическим освещением — ожидается что-то и в самом деле необычное, выражающееся в особо правильных тенях и освещении отдельных участков одного и того же объекта. Впрочем, пока это еще только ожидается: на имеющихся на сегодняшний день скриншотах стоит пометка, извещающая нас о том, что "особо правильные тени" предметы начнут отбрасывать лишь на более поздних стадиях разработки. Зато уже сейчас доподлинно известно, что в игре будут реализованы различные погодные эффекты — дождь, снег, туман, а также смена дня и ночи.

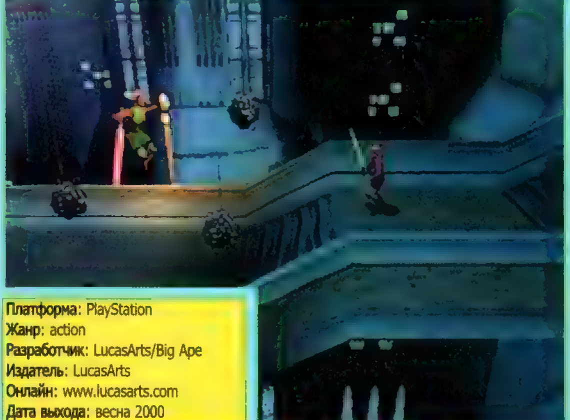
По информации от Revolution Software **In Cold Blood** должна выйти на PlayStation уже во втором квартале этого года. Зная пристрастие разработчиков к портированию своих игр на различные платформы — предыдущие игры выходили на PC, PlayStation, Amiga и Atari ST — можно смело надеяться на то, что владельцам PC вскоре тоже удастся вкусить прелестей жизни секретного агента. Будем надеяться, что **In Cold Blood** оправдает наши надежды. Ведь все предпосылки для этого у нее уже есть: интригующий сюжет, написанный профессиональными сценаристами, весьма качественная графика, многообещающий геймплей, а главное — уверенность в том, что игры от Revolution Software плохими не бывают в принципе.

PREVIEW



STAR WARS EPISODE 1: JEDI POWER BATTLES

Прошлогодний успех саблемахателя по мотивам первого эпизода всем известного фильма в очередной раз подтвердил, что люди готовы скупать большими тиражами все что угодно, лишь бы оно относилось к Star Wars, причем желательно к супермодному мегаблокбастеру "Phantom Menace".



Платформа: PlayStation
Жанр: action
Разработчик: LucasArts/Big Ape
Издатель: LucasArts
Онлайн: www.lucasarts.com
Дата выхода: весна 2000

Александр Щербаков

Соответственно, раз имеется спрос, LucasArts и дальше будет продолжать изготовление того самого "чего угодно", зная, что хоть основная волна моды на "менаську" и схлынула, но без прибыли компания ни в коем случае не останется. На горизонте замаячила целая цепочка дополнительных, очень важных и нужных для потребителя проектов, одним из которых станет и по сути продолжатель дела Phantom Menace-игры новая махаловка, производящая, правда, более приятное впечатление, чем предшественник.

В принципе, когда упоминания о **Star Wars Episode 1: Jedi Power Battles** впервые появились, существовало мнение (по сути, основанное на названии), что игра станет чем-то вроде продолжения Masters of Teras Kasi. Я слышу, кто-то уже поперхнулся обедом. Не бойтесь, это были всего лишь слухи. Реально же разработчики решили, как я уже упомянул, во многом догнуть линию Phantom Menace, при этом добавив в продукт элементы классики, вроде Golden Axe, плюс снабдив получившееся еще и рядом черт легендарной серии Super Star Wars, обитавшей на SNES. Напоминает **SWE 1: Jedi Power Battles**, в итоге довольно традиционный beat`em up (только что вот во вселенной Star Wars), разбавленный, по слухам, для порядка достаточно привычными (но почти всегда приятными) "внежанровыми", скажем так, вставками. То есть кроме рубиловки, вероятно, можно будет еще и по лесу полетать или еще что-нибудь подобное поделать.

SWE 1: Jedi Power Battles предоставляет игроку возможность (несомненно, офигенно ценную) поуправлять несколькими персонажами, причем к стандартному набору Qui-Gon+Obi-Wan добавятся три второстепенных героя, которых мало кто из смотревших фильм не то что по именам, но и в лицо хорошо помнит. Если конкретнее, то это члены Совета Джедаев, а именно: Mace Windu, Plo Koon и Adi Gallia. Точно, в общем, неизвестно, нужно ли будет выбирать своего character`а на всю игру или же все будет реализовано, как в Super Star Wars, когда от уровня и связанного с ним сюжетного background`а зависело, за кого вам придется играть, но, вероятнее всего, разработчики выберут все-таки первое, потому как игра все-таки поддерживает режим одновременной игры вдвоем, а значит "сюжетность" в любом случае тогда, судя по всему, подвергнется разрушению за счет внедрения "чужеродного" персонажа. Хотя, впрочем, кто его знает, ведь сама LucasArts с радостью и прямо таки гордостью открыто говорят, что их новый продукт в большей степени навеян именно той самой SNES`овской линейкой игр, концепции которой разработчики во многом стараются следовать. Если честно, то хотелось бы, чтобы все именно так и было, и из **SWE 1: Jedi Power Battles** действительно получился бы хороший представитель своей игровой категории, а не очередная слепленная на скорую руку поделка, предназначенная исключительно для любителей фильма и сочувствующих.

Но вернемся к игре и ее персонажам. Как полагается, все герои **SWE 1: Jedi Power Battles** отличаются друг от друга характеристиками. Грубо говоря, все выполнено по привычной схеме — один быстро бегает, но так себе бьется, другой тормознут и силен, а третий неплохо с точки зрения разных superabilities. В **Jedi Power Battles**, понятно, таковыми выступают в основном всякие джедайские штучки. Так что "пихаться" Силой можно будет и здесь. Помимо этого обещано, что по мере прохождения игры наши рыцари смогут учиться в битвах новым "суперударам", ну и, понятно, использовать различные power-up`ы, а также другие виды оружия. Не все же время сабельками размахивать.

Запланирована **Star Wars Episode 1: Jedi Power Battles** к выходу уже на эту весну, то бишь есть шансы, что она в данный момент вовсю валяется на прилавках. Игровой же платформой для продукта пока была выбрана исключительно PlayStation.

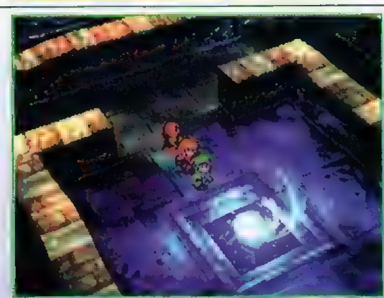
СИ PREVIEW





Платформа: PlayStation
Жанр: RPG
Издатель: Enix
Разработчик: Enix/Heartbeat
Онлайн: www.enix.co.jp
Дата выхода: весна 2000

DRAGON QUEST VII







Перед вашими глазами находится превью игры, которая, еще не поступив в продажу, была фактически продана тиражом 3 миллиона экземпляров. Над ее разработкой вот уже четыре года бьется гигантская команда разработчиков под руководством одного из самых уважаемых в Японии продюсеров, а над ее дизайном поработал один из самых известных, опять же в Японии, художников. Но самое главное, в ее названии присутствуют два знакомых каждому японцу слова.

Борис Романов

При всем при этом смотреть без слез на ее скриншоты нормальному европейскому любителю видеоигр просто невозможно. Однако этот факт абсолютно не мешает "нашему любимому Dragon Quest'у" притягивать к себе внимание со стороны мировой прессы. Некоторые делают это от всей души, надеясь тем самым возбудить к нему интерес среди внезапно полюбивших ненавистные японские RPG американцев. Некоторые делают это для того, чтобы просто посмеяться над несчастными японцами, готовыми хоть еще десяток лет ждать выхода в свет этого "супершедевра". А некоторые, типа нас, просто хотят рассказать вам про новую RPG для PlayStation, которая, возможно, окажется действительно интересным продуктом.

Но для начала стоит уточнить одну немаловажную деталь. Самый первый Dragon Quest, для создания которого издательство Enix в свое время привлекло действительно талантливых и безумно популярных у себя на родине художника, композитора и сценариста, стал первой в истории видеоигр "японской RPG". Именно он установил все те каноны, которым следуют до сих пор разработчики подобной продукции, и именно он, наряду с еще несколькими произведениями того же класса, смог оказать реальное влияние на всю игровую индустрию в целом.

Но все это было давно. Создатели Dragon Quest'а постарели и, к сожалению, потеряли чутье на хиты. И даже преданные им до гробовой доски японцы начали уделять гораздо больше внимания находившейся в начале 90-х годов в тени DQ конкурирующей с ней серии RPG от Square Final Fantasy. Тем не менее, знатоки жанра уверяют всех в том, что именно поиграв в Dragon Quest мы сможем действительно понять, какой же на самом деле является японская ролевая игра. По их мнению, в "шедевральном" DQ нет ничего лишнего, и каждый его элемент отточен практически до совершенства. Ну а то, что его графика уже на Super Nintendo перестала соответствовать высочайшим стандартам качества, то это все мелочи, так как главная "фишка" этой игры заключается совсем не в ней, а в игровом процессе, сюжете и дизайне. Про последнее, конечно, можно поспорить. Но только не с японцами, которые готовы не только ждать седьмую серию Dragon Quest'а до второго пришествия, но и носить на руках художника, ответственного за все те безобразия, которые мы можем лицезреть на ее скриншотах. Кстати говоря, я намеренно не использовал в статье фамилии и имена разработчиков этого супершедевра, так как большинству из вас они ни о чем не скажут. Но, к большому сожалению, именно благодаря их участию в этом проекте эта игра и привлекает до сих пор к себе такое внимание у себя на родине.

Так что же на самом деле принесет с собой европейским игрокам этот злополучный Dragon Quest? Да, в общем-то, ничего, кроме стандартной ролевой игры со стилизованной под Super Nintendo графикой. Выйдет она всего лишь на одном диске, не будет содержать в себе ни одной мини-игры, не будет озвучена и не сможет похвастаться высокобюджетными видеозаставками. Зато в ней будет присутствовать довольно интересная игровая и боевая система, аналог которой можно будет найти, к примеру, в пятой и девятой Final Fantasy, а также в Final Fantasy Tactics. Начнем с того, что в этой игре каждый из принимающих участие в боях персонажей будет принадлежать к тому или иному классу, который будет влиять на их способности. Называться, правда, эти классы будут "профессиями", и, соответственно, переводить ваших героев с одной "работы" на другую не составит вам никакого труда. Во время битв, в отличие, скажем, от Final Fantasy, вы не будете видеть на экране членов вашей команды. Вместо этого на вас будут глазеть одни лишь монстры, точно так же, как, к примеру, в Might and Magic. Чтобы бороться с последними, вы, ко всему прочему, имеете возможность этих монстров захватывать. Точнее не захватывать, а перенимать у них все их возможности. Для этого вам потребуется всего лишь их убить и забрать их сердце. После этого вы сможете с помощью этого сердца превратить своего героя в убитого вами монстра. Открытие же новых территорий для своего драконьего квеста будет происходить следующим образом: вы находите в игре специальную каменную табличку, после чего на карте будет открыта новая земля.



Напоследок стоит сказать, что никто в этом мире до сих пор точно не знает, когда же, наконец, выйдет этот злополучный седьмой Dragon Quest, за время разработки которого Square успела выпустить в свет практически уже целых три Final Fantasy. Существует большая доля вероятности, что это знаменательное событие в жизни японских игроков произойдет 29 апреля, однако точной гарантии этому не может дать даже сам Enix. Тем не менее бедным японцам, вроде бы, остается ждать выхода в свет этого "сверхшедевра" еще совсем недолго. На нас же это чудо свалится лишь в конце этого года.

СИ PREVIEW



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Прошлогодний Tony Hawk's Pro Skater чуть ли ни всеми был признан (вполне заслуженно, надо сказать) лучшей скейтбординговой игрой из когда-либо выходивших на домашних игровых системах.

Платформа: Dreamcast, Nintendo 64
Жанр: скейтбординг
Разработчик: Neversoft
Издатель: Activision
Онлайн: www.activision.com
Дата выхода: конец 2000

Александр Щербаков

Вполне естественно, что, посмотрев на результаты продаж, Activision, недолго думая, снова запрягла Neversoft, на сей раз поручив делать сиквел столь успешной игры. Чем, в общем, команда разработчиков и занялась.

Tony **Hawk's Pro Skater 2**, чего, само собой, и стоило ожидать, будет фактически просто усовершенствованным (внешне и "внутренне") вариантом своего предшественника. Большего, впрочем, и не требовалось. Из усовершенствований стоит отметить появление еще большего количества реально существующих скейтбордистов (что, правда, у нас вряд ли кого сильно заинтересует), проимпрувленное управление, ставшее, по словам девелоперов, интуитивнее, плюс более продвинутая физика. Ну и, понятно, не обойдется дело без новых "трасс", как полагается, в самых разных уголках света, не менее новых трюках, доступных игроку, и дополнительных игровых режимов, сделанных с наибольшим закосом под multiplayer. Но самым все-таки интересным, тем, что действительно можно будет назвать нововведением, окажется внедрение в игру редактора площадок для соревнований, позволяющего вам (блин, зачем я это объясняю) построить с нуля свой собственный скейтпарк, что, совершенно понятно, раскроет новые горизонты и все такое прочее, очевидно, принесущее бесконечное счастье человечеству.

Появиться **Tony Hawk's Pro Skater 2**, по идее, должен где-то ближе к концу года. Заявить его Activision планирует на какие только возможно платформы, не исключая, вероятно, и PlayStation 2, на которую сейчас очень модно анонсировать все что под руку попадется.

СИ PREVIEW







Платформа: PC
Жанр: action/adventure
Разработчик: Game Squad
Издатель: Cryo Interactive
Онлайн: www.cryo-interactive.com
Дата выхода: весна 2000

DEVIL INSIDE

Игра с многообещающим названием Devil Inside действительно обещает много и даже не в силу своего названия. Обо всем говорит, в принципе, только имя человека, стоящего за этим проектом. Зовут его Hubert Chardeau, и именно он в свое время был вдохновителем легендарного Alone in the Dark.

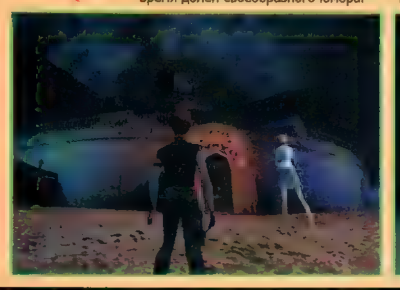
Александр Щербаков

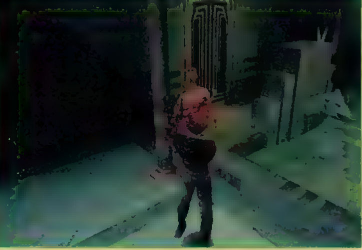
Команда-разработчик тоже подобралась соответствующая — хоть Game Squad практически неизвестна, но персонал там работает хоть куда. Костяк составляют люди, вплотную работавшие над тем самым AitD. Плюс несколько человек, за плечами у которых совсем не мрачный Little Big Adventure. Как итог, **Devil Inside** будет тем, что любят называть horror adventure, сдобренным в то же время долей своеобразного юмора.

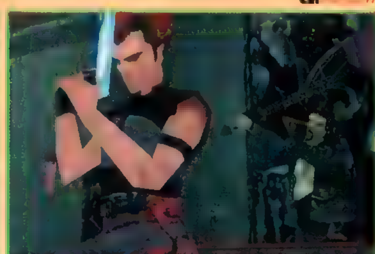
Например, ваша цель как игрока в **Devil Inside** достаточно интересна. Вы являетесь бывшим полицейским и известным борцом с разнообразной нечистью Дэйвом Купером. Действие происходит в не очень отдаленном, но будущем, и Дэйв зарабатываем себе на жизнь тем, что ведет собственную "авторскую программу" на телевидении, в которой он прямо демонстрирует свою борьбу с представителями мира "за гранью". В одном из подобных шоу вам и предстоит поуправлять им, доказав в прямом эфире скептикам, что все, что вы вытворяете, — вполне реально. Для подобных "доказательств" был выбран подходящий особняк с нечистью, по которому предстоит побегать, воюя с монстрами и конкурирующей телекомпанией, а также защищая собственного оператора, без которого съемки невозможны. Напоминать все это будет нечто вроде того же AitD с примесью Resident Evil, но с увеличенной action`овой частью. Так что все-таки главным в игре станет уничтожение. Кстати, Дэйв, в общем, не совсем нормальный человек, потому как в определенные моменты имеет возможность превращаться в дьяволицу по имени Deva, отправляющую души поверженных противников в Ад.

Короче, вы и сами поняли, что **Devil Inside**, похоже, действительно способен предложить нам массу любопытного, остается только дождаться релиза.

СИ PREVIEW







SNOWBOARD SUPER X

Александр Щербаков

Похоже, приставки от Sony более, чем ее конкуренты, притягивают такую заразу (в большинстве случаев), как многочисленные "симуляторы" сноубординга. Вот и PlayStation 2, не успев стартовать, скоро получит первого для себя представителя данного игрового направления.

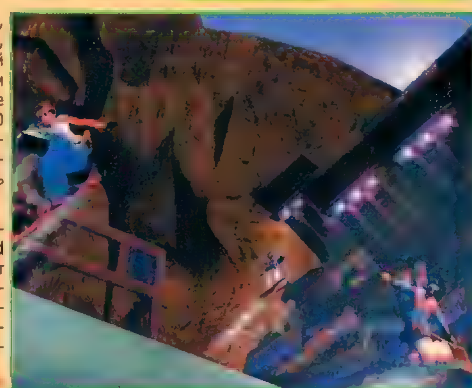
Платформа: PlayStation 2
Жанр: сноубординг
Разработчик: Electronic Arts
Издатель: Electronic Arts
Онлайн: www.ea.com
Дата выхода: апрель 2000 (Япония), осень 2000 (Америка)

Причем клепать, прошу прощения, разрабатывать подобный продукт взялся не кто-нибудь, а сама Electronic Arts, причем решив запустить его в продажу в Японии, что достаточно нехарактерно (чтобы не сказать больше) для западных компаний. Названо сноубордингове чудо традиционно броско — **Snowboard SuperX** (произносится как "supercross").

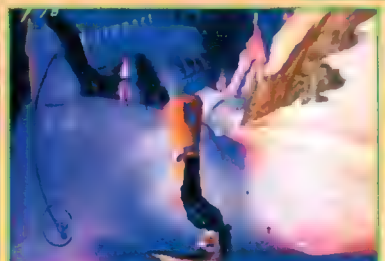
Выглядит этот самый зверь, показанный на PlayStation Festival 2000, надо признать, достаточно приятно, хотя ролик из игры, который мы видели, ужасал просто кошмарной работой камеры, стремившейся, похоже, всеми силами убедить зрителей, что играть в **Snowboard SuperX** нельзя будет, доколе она там присутствует. Тем не менее, проблема это поправимая, а значит, возможно, подобная гадость не испортит продукт, у которого, безусловно, есть задатки. К ним относится и, похоже, вполне приличный (на словах, по крайней мере) игровой процесс, и замысловатые и весьма любопытные трассы, проложенные по разным странам света, и обещанные 60 кадров в секунду. Ну, еще саундтрек, участие в записи которого принял один из членов Beastie Boys, что должно порадовать поклонников этого коллектива.

В Японии игра должна появиться на прилавках уже в апреле, ну а на Западе **Snowboard SuperX**, вероятно, материализуется аккурат в американский launch. Electronic Arts утверждают, что в англоязычной версии изменений будет совсем мало, потому что и без того, типа, все очень круто, чего там химичить-то.

СИ









COVERT OPS: NUCLEAR DAWN

Александр Щербаков

Covert Ops: Nuclear Dawn — так по сообщению издательства Activision будет называться англоязычный вариант игры Chase the Express от разработчика Sugar & Rockets, которую компания планирует выпустить на Западе летом этого года. Представляет собой Chase the Express-Covert Ops: Nuclear Dawn нечто Resident Evil`образное, причем во многом как с точки зрения игрового процесса, так и с точки зрения графического оформления.

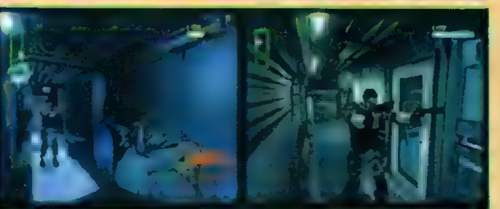
Платформа: PlayStation
Жанр: action/adventure
Разработчик: Sugar & Rockets
Издатель: Activision
Онлайн: www.sugar-rockets.co.jp
Дата выхода: лето 2000

То есть бэкграунды в очередной раз пререндерены, а по ним бродят трехмерные персонажи. Выглядит это, правда, достаточно симпатично, так что движок, по большому счету, Sugar & Rockets удался.

Сюжет Covert Ops: Nuclear Dawn вращается вокруг некоего поезда под кодовым названием "Blue Harvest", захваченном террористической группой "Army of Revelation". Стоят за этим, ясное дело, мерзкие русские, а потому "наш бронепоезд" не очень медленно и достаточно верно направляется из Парижа в Санкт-Петербург. Вы, понятное дело, играете за храброго солдата-натовца по имени Джек и по фамилии Мортон, которому предстоит предотвратить похищение "Голубого Урожая" (более клевое название для поезда придумать было бы сложно). Вот. Действие операции развернется не только в железнодорожном составе, как, вероятно, все решили, но будет выползать и за его пределы, что, само собой, будет мотивировано сюжетно. Для более полного отображения, кстати, этого самого сюжетца разработчики наваяли еще и уйму CG-роликов — целых 50 минут, которые то и дело будут появляться и держать вас в курсе происходящих (несомненно, очень и очень важных) событий. Такой он, этот "Ядерный Рассвет" от Activision.

СИ PREVIEW





Платформа: PS2
Жанр: Action/RPG
Разработчик: SCEI
Издатель: Sony
Онлайн: www.scei.co.jp
Дата выхода: осень 2000

DARK CLOUD



Популярность новой игровой платформы должна строиться как на сиквелах старых, испытанных временем и любимых народом сериалов, так и на свежих и оригинальных играх. Древняя аксиома, о которой большинство современных лидеров рынка видеоигр предпочитает особенно не задумываться. И если, например, для компании Nintendo производство игр своих популярных марок в силу их весьма высокого качества не вызывает особенных проблем, то для Sony процесс поиска новых хитов — дело первостепенной важности.

Сергей Овчинников

Точно так же, как некогда случилось со средненькой игрой от создателей Motor Toon GP под названием Gran Turismo, теперь Sony планирует создать суперхит из еще одного перспективного проекта **Dark Cloud**.

Как и многие теперешние игры на PlayStation2, **Dark Cloud** родился, фактически, из технологической демки, которая сначала незаметно переросла в полноценный проект, а потом уже внезапно получила как нормальное финансирование, так и мощную раскрутку. Догадаться о том, что именно так все и было, вовсе не сложно. Sony впервые продемонстрировала игру на осенней выставке Tokyo Game Show в прошлом году, и тогда **Dark Cloud** представлял собой впечатляющее с графической стороны, но весьма подозрительное с точки зрения игрового процесса зрелище. Предполагалось, что игрок сначала будет самостоятельно создавать или, по крайней мере, изменять уровни и миры, а потом смотреть на них в полном 3D и сражаться со случайными монстрами. Все это называлось «новым уровнем интерактивности» и прочими громкими рекламными слоганами. Однако, по всей видимости, разработчикам удалось переломить ход дела и убедить Sony в том, что игру можно сделать интереснее и масштабнее. О старой идее было забыто, и команда принялась за создание фактически новой игры со старым названием.

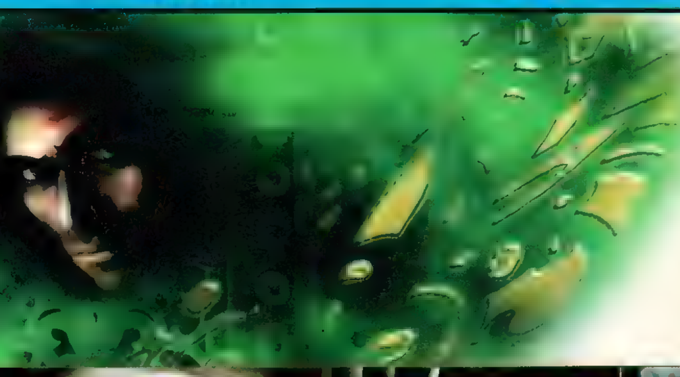
Dark Cloud превратился в Action/RPG, использующей практически все самые прогрессивные наработки жанра за последние годы. Основой, конечно же, является Nintendo'вская Legend of Zelda, однако в свое творение разработчики DC привнесли элементы и таких существенных проектов, как Final Fantasy, Dragon Quest и даже Shenmue. Удивительно же здесь вовсе не то, что молодая команда разработчиков черпает вдохновение не в своих головах, а на стороне, а то, что все позаимствованные ею приемы сочетаются в этом проекте практически в идеальных пропорциях.

Сюжетная линия не особенно оригинальна — какой-то мальчик со странным прошлым и неопределенным будущим, гибнущий мир, раздробленный на массу островов, некоторые из которых летают в атмосфере, а кое-какие погребены на дне океана; злодей, мечтающий заполучить надо всем этим полный контроль. Дизайн персонажей еще требует серьезной доработки, однако с графической точки зрения игра превосходит абсолютно все ранее виденное нами на PlayStation2. Даже после поверхностного знакомства с первыми кадрами игры начинаешь недоумевать по поводу того, что другим разработчикам (той же Namco) до сих пор не удалось воспользоваться по-настоящему мощью новой приставки Sony. Та самая сверхреалистичная вода, то самое отменное освещение, богатые текстуры, отличные модели персонажей пусть даже и с недоделанной анимацией — блестящая реализация потенциала PlayStation2.

Dark Cloud, увы, не поспел к премьере PS2 в Японии. Более того, ждать эту игру ранее конца года было бы преждевременно — слишком многое еще предстоит сделать разработчикам. Но, как нам кажется, **Dark Cloud** — это именно тот случай, когда подождать выхода игры намного лучше, чем получить ее в распоряжение недоделанной или вообще пытаться играть в пустышку в красивой обертке. Для Sony же этот проект является еще одним великолепным шансом основать свой собственный популярный игровой сериал.

СИ PREVIEW


MediEviL 2
ВПЕРВЫЕ! Официальная русская версия игры для Playstation!
Рекомендованная розничная цена 250 рублей!
В продаже с 19 апреля.
SONY
PlayStation



THIEF 2: THE METAL AGE

Платформа: PC
Жанр: stealth-action
Издатель: Eidos
Разработчик: Looking Glass
Требование к компьютеру: минимум P2 266Mhz, 48 Мб RAM, 3D-accelerator; рекомендуется P2 400, 64 Мб RAM, 16 Мб 3D-accelerator
Онлайн: http://www.lglass.com/thief2







Максим Заяц

Пожалуй, начать следует с признания. Да, я действительно люблю эту игру. Я был в восторге от Dark Project, я с удовольствием играл в Thief Gold, весь прошлый год я тренировался, срезая кошельки у прохожих и забираясь на пятый этаж по приставной лестнице — и все это в ожидании того момента, когда The Metal Age появится на прилавках магазинов.

В далеком 1998 году компании Looking Glass Studios удалось совершить маленькую революцию и выпустить игру, абсолютно не похожую на другие. Яркий, неординарный, ломающий привычные устои жанр, Thief был просто обречен на успех. Уже тогда все понимали, что продолжению быть, и гадали только по поводу сроков релиза. Можно было предположить, что процесс разработки затянется на несколько лет, однако игра появилась на удивление быстро. Это стоило ей multiplayer-режима и нескольких так и не осуществившихся планов, но что самое удивительное — при всем при этом **Thief 2: The Metal Age** удалось оправдать практически все возлагаемые на него надежды. Впрочем, обо всем по порядку.



Как вы помните, мы покинули Гэррета сразу после того, как демон Константин провел последний в своей жизни магический ритуал (не без нашей помощи, хе-хе). В ходе битвы с Обманщиком храм Хаммеритов был разрушен, и в итоге группа последователей откололась от основной секты. Они называли себя Механистами, Хаммериты же звали их Еретиками. Как бы то ни было, они продолжили изучение технологий... и легко нашли общий язык с новым шерифом Горманом Труартом. Во времена хаоса и анархии он пообещал навести порядок на городских улицах и весьма преуспел в этом. Нищие и бездомные попросту исчезали, и никто и никогда не видел их вновь. Механисты снабжали Труарта последними достижениями пытливой инженерной мысли, основной целью которых была поимка людей, подобных Гэррету. И похоже, наш вор стал желанным призом для нового шерифа.

Последователи новой секты постарались на славу — в этот бедный технологиями век они создали вещи, о которых ранее никто не мог даже мечтать. На смену чадящим факелам, газовым рожкам пришли безотказные электрические светильники, охранные системы приобрели способность стрелять огненными шарами, а на особо ответственных участках были установлены специальные камеры, реагирующие на малейшее движение. На улицах города появились механические люди, передвигающиеся с помощью энергии пара. Целью этих машин был поиск и уничтожение городского отребья, и они неплохо справлялись с поставленной задачей. Уцелевшие воры десятками покидали негостеприимный город, но Гэррет... похоже, он сумел приспособиться к ситуации. В арсенале маэстро вора появились новые приспособления, способные значительно облегчить жизнь человеку, не желающему раньше времени расставаться с жизнью. Разработчики добавляли их осторожно, опасаясь поломать игровой баланс и превратить игру в очередной бездумный shooter. Подброшенный за угол механический глаз-камера вовремя предупреждает Гэррета об опасности и следит за перемещениями стражников. Специальный эликсир позволяет спрыгивать с любой высоты без малейшего вреда для здоровья, другой potion на время делает вора самым незаметным существом на свете, способным проскочить буквально под но-







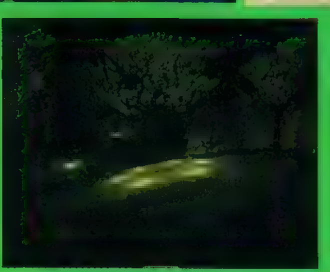
ДОСТОИНСТВА
Переработанный движок и графика, множество новых предметов и неизменный дух игры

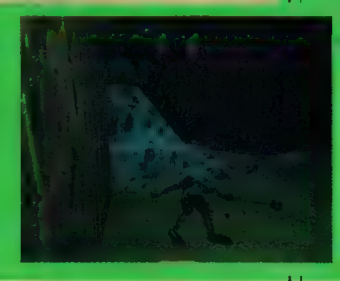
НЕДОСТАТКИ
Multiplayer по-прежнему отсутствует, графика по-прежнему отстает от существующих стандартов

РЕЗЮМЕ
Похорошевшая и получившая массу новых достоинств, сделанная в довольно сжатые сроки игра получилась на удивление качественной и вполне достойной носить гордое звание «второй части». Но с мультиплейером, надо признать, нас все-таки обманули.

8.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS





Все стало предельно функциональным — даже инсталляция проходит с пользой (по ходу процесса мы можем изучать своего рода Tutorial), не говоря уже о том, что большинство предметов может быть использовано в самых причудливых комбинациях — тот же фонарик, например. Претерпел определенные изменения AI. Враги поумнели: теперь уже едва ли удастся погасить у них под носом факел или оставить лежащее на полу тело. Действуя сообща, стражники огромных особняков и замков практически не оставляют незваному гостю шансов на спасение — если, конечно, этого гостя зовут не Гэррет. Убежав за подмогой, обиженный горожанин не потеряется по пути и непременно вернется в компании друзей. Значительно улучшился pathfinding — кто-то рассказал стражникам о том, что вместо того чтобы безуспешно штурмовать бочку, за которой притаился ночной вор, можно просто обойти ее. Теперь они усиленно тренируются, и в большинстве случаев им это действительно удается. Впрочем, реализм не стали доводить до предела — в непонятно кем открытые двери стражники по-прежнему не заглядывают.

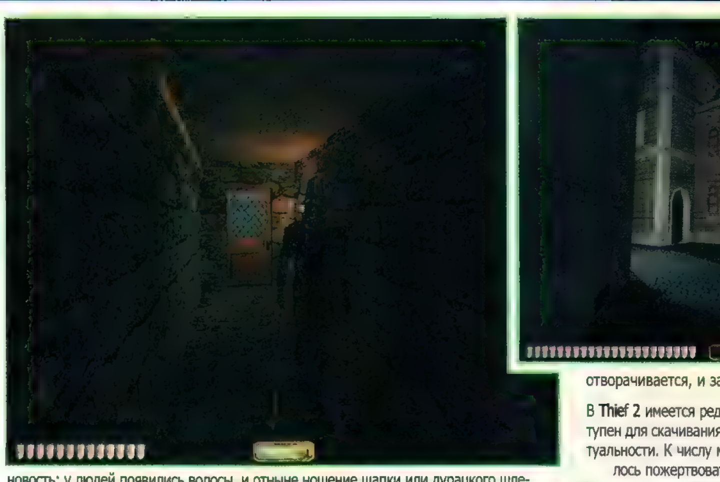
сом у стражников. Небольшой фонарик, которого так не хватало в первой части Thief, не только освещает путь, но и позволяет вновь зажигать погасшие факелы... взрывать что-нибудь, наконец. Да и старые приспособления оказались вполне при деле.

Вторая часть игры создавалась с таким расчетом, чтобы игрок мог максимально проявить свои способности к маскировке и как можно реже вступал с врагом в непосредственный контакт... по крайней мере лицом к лицу. Заполненные монстрами пещеры уступили место надежно охраняемым зданиям, бесконечная гонка на выживание с превосходящими силами противника — тактическому планированию и изящному решению очередной поставленной задачи. Ну а миссии... Как вам понравится, например, идея пробраться незамеченным в укрепленную вражескую крепость с целью разыскать и похитить определенного человека, за которым неотлучно следуют двое телохранителей? Проникнуть в доки и скрываться на вражеском корабле в ходе долгого путешествия? Забраться в штаб-квартиру полиции, отыскать там документы, компрометирующие шерифа, а затем подбросить их в полицейские бараки? 16 новых приключений, одно другого интереснее. И кто там говорил о замороченных миссиях Thief Gold?



Основным недостатком Thief была и остается графика. Вторая часть создавалась на том же самом движке, вернее, уже на третьей его редакции. Прошедший суровую школу System Shock 2, сильно модифицированный Dark Engine позволил разработчикам использовать 64000 цветов, а 2500 текстур, отснятых с РЕАЛЬНЫХ объектов, сделали мир Thief куда более реалистичным... но все равно этого оказалось недостаточно. Великолепный дизайн уровней и умело нагнетаемая атмосфера мрачных коридоров и подземелий скрывают угловатую графику и минимальное число полигонов, затраченных при создании персонажей. В чем-то они и в самом деле стали выглядеть лучше. Лорды и леди отныне отличаются внешним видом от своих слуг. У женщин появились платья, да и самих представительниц прекрасного пола теперь значительно больше — отныне они попадаются даже среди стражников. Самая главная





лю, но все-таки приятно наблюдать за разлетающимися в разные стороны щепками-обломками — каждый раз падают по-новому и могут даже приземляться на различные предметы. Крупные детали интерьера, например, пустые бочки, можно всячески передвигать по комнатам, даже ронять на бок. Эта операция представляет гораздо большую практическую ценность: как в мультфильме, бочка сама ползет по комнате, тихонечко подбираясь к стражнику, наконец он в очередной раз отворачивается, и за его спиной вырастает вор с дубиной наперевес.

В **Thief 2** имеется редактор уровней — практически тот же самый, что раньше был доступен для скачивания из Интернета. За последнее время он ничуть не потерял своей актуальности. К числу минусов можно отнести отсутствие multiplayer-режима — им пришлось пожертвовать во имя выхода игры в более сжатые сроки. Для тех, кто следил за процессом разработки, это не явилось сюрпризом, однако несколько cooperative-миссий здесь явно не помешали бы. По заверениям Looking Glass, работа над мультиплейером идет полным ходом, и его просто не успели закончить к моменту выхода игры. Остается надеяться, что в очередной add-on (кто-нибудь сомневается в том, что он будет?) мы будем играть уже в компании воров-единомышленников. А что, по-моему неплохой ход — продавать multiplayer отдельно.

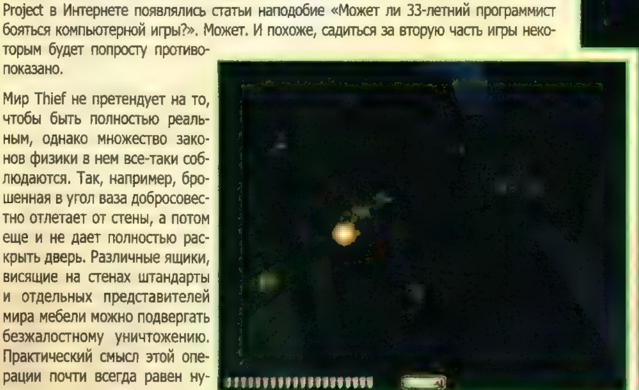
За последние годы игры жанра 3D-action отнюдь не стали хуже — напротив, новые проекты хорошеют день ото дня. Просто их слишком много: красивых, стильных, в чем-то, бесспорно, оригинальных, но в то же время безмерно похожих друг на друга как конфеты из одной коробки. Такого рода угощение очень быстро приедается. Придумывать что-то новое всегда непросто, особенно если для этого приходится ломать сложившиеся устои жанра. Сделав ставку на Thief, команда Looking Glass не обманулась в своих ожиданиях — игра произвела своего рода революцию и покорила весь мир. Сиквел оказался практически столь же успешным, как и его предшественник — и это с учетом того, что сделан он был в весьма сжатые сроки. Помнится, полгода назад, просматривая очередной пресс-релиз по **The Metal Age**, я думал только об одном: «Пожалуйста, ну пожалуйста, не надо ничего менять». Судя по многочисленным письмам и сообщениям на форумах, я был не одинок в своем желании сохранить игру такой, какая она есть. Что ж, следуя пожеланиям трудящихся, во второй части разработчики постарались сохранить основу оригинальной игры, слегка приукрасив ее и дополнив максимумом новых возможностей. Масса сил и времени была затрачена на переработку Dark Engine. Результаты этой работы не так уж заметны, но все же они есть. Сделан первый шаг, и хочется надеяться, что разработчики не остановятся на достигнутом. В остальном же мы получили практически то, что ожидали — качественный продукт, способный надолго оторвать любого поклонника жанра от нормальной жизни. Редкий случай, когда обещания разработчиков совпали с нашими желаниями и конечным результатом. Фанфары, бурные аплодисменты, музыка туш.

CИ REVIEW

новость: у людей появились волосы, и отныне ношение шапки или дурацкого шлема в мире Thief является необязательным. В общем-то повысилась детализация лиц... наверное. Однако эти изменения истощили силы художников Looking Glass (еще бы, ведь не каждый согласится провести свой отпуск, фотографируя эти самые 2500 текстур), и они мало озаботились достойным переоформлением всего остального. Окна меню, ролики начала и конца миссий и некоторые другие объекты перекочевали из Thief: The Dark Project практически без изменений. Вложив всю свою фантазию в интерьер той или иной комнаты, дизайнеры откровенно отдыхают на всех соседних. Позволю себе оговориться: это не значит, что что-то нарисовано плохо, просто, приложив самый минимум усилий, можно было сработать еще лучше. К оформительскому принципу «то густо, то пусто» привыкаешь довольно быстро, однако по сравнению с тем же Quake III Arena — OK, не будем об этом... по сравнению с тем же Daikatana игра выглядит слегка устаревшей.

Впрочем, последнее утверждение явно не относится ко звуку. Все, начиная от голосов и заканчивая различными эффектами, сделано просто великолепно. Прячетесь ли вы или ловите кого-то — звук в **Thief 2** играет едва ли не самую главную роль. Стражники по-прежнему реагируют на любой подозрительный шум — вот только теперь в этот список попадает даже шипение погасшего в результате попадания водяной стрелы факела. Шаги по-новому звучат на многих поверхностях, предупреждая охрану о визите незваного гостя, а нас — о приближении неприятностей. Даже открываемые двери теперь звучат по-разному — легкий стук дерева, скрип несмазанных петель, гул тяжелой металлической плиты. Стражники переговариваются друг с другом, и вот что удивительно — разговоры эти стали куда более осмысленными и подходящими к конкретной ситуации. Звуковое оформление было одним из основных козырей игры и, казалось бы, вовсе не нуждалось в каких-либо дополнениях. Однако разработчики постарались учесть те изменения, которые произошли за последний год в компьютерной индустрии, и во второй части мы сможем насладиться по-настоящему объемным звуком. Счастливые обладатели соответствующего железа и должного числа колонок на квадратный метр поверхности стола будут шарахаться не просто от стражника — от стражника, бегущего с занесенным мечом откуда-нибудь справа-сзади. Помнится, после выхода Thief: The Dark Project в Интернете появлялись статьи наподобие «Может ли 33-летний программист бояться компьютерной игры?». Может. И похоже, садиться за вторую часть игры некоторым будет попросту противопоказано.

Мир Thief не претендует на то, чтобы быть полностью реальным, однако множество законов физики в нем все-таки соблюдаются. Так, например, брошенная в угол ваза добросовестно отлетает от стены, а потом еще и не дает полностью раскрыть дверь. Различные ящики, висящие на стенах штандарты и отдельных представителей мира мебели можно подвергать безжалостному уничтожению. Практический смысл этой операции почти всегда равен ну-



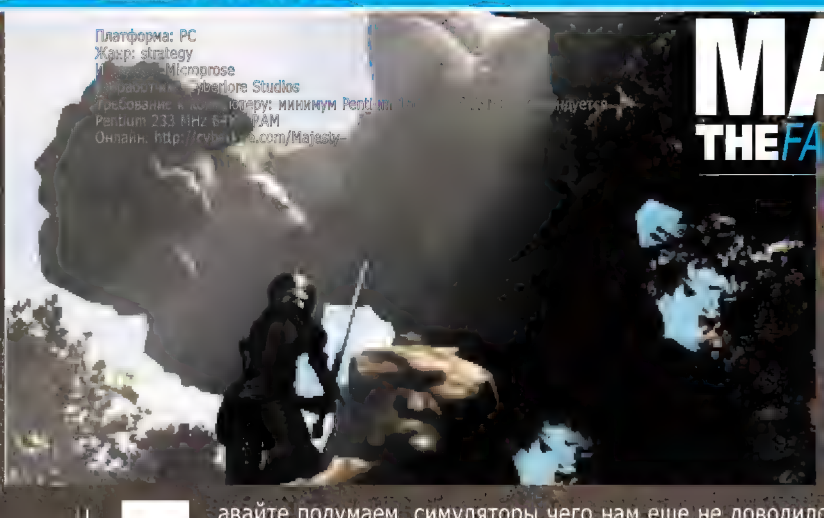



MAXIDROM
МАЙ.
МОСКВА.
МАКСИДРОМ.
Москва 103,7 FM, 66,8 УкВ. Тел.: (095)935 7799 Факс: (095)956 3279
Ст-Петербург 102,8 FM, 73,8 УкВ. Тел.: (812)275 5865 Факс: (812)327 3075
MAXIMUM


Stormbringer
OCTAGON
ENTERTAINMENT



СТРАНА ИГР
SNOWBALL
INTERACTIVE



Платформа: PC
Жанр: strategy
И[illegible] Microprose
[illegible]работчик: Cyberlore Studios
Требование к компьютеру: минимум Penti[illegible] рекомендуется Pentium 233 MHz 64[illegible] RAM
Онлайн: http://cyb[illegible]e.com/Majesty

MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM

Давайте подумаем, симуляторы чего нам еще не доводилось видеть. Космические корабли, истребители, танки, автомобили, ковры-самолеты и прочие средства передвижения? Было и не раз. Рыбалка, охота, прыжки с парашютом и походы с девушкой в кино? Ох, было. По-моему что-то из этого лидирует сейчас по продажам на благополучном Западе.

Гольф, футбол, баскетбол, горные лыжи и борьба нанайских мальчиков? Сколько угодно. Симуляторы своего рода бога или на худой конец дизайнера-архитектора? Ага. У нас был даже симулятор реальной жизни — вспомним Sims. Но почему-то никто и никогда не задумывался о том, какой должна быть жизнь в самом обыкновенном сказочном королевстве. Никто, кроме Cyberlore Studios. Знаменитые разработчики не менее знаменитых add-on`ов Heroes of Might & Magic 2: The Price of Loyalty и Warkraft II: Beyond the Dark Portal на этот раз решили выступить со своим собственным проектом, получившим название **Majesty: The Fantasy Kingdom Sim.** Так вот, просто и незатейливо: симулятор фэнтезийного королевства. Добро пожаловать в мир Ардания, Ваше Величество.

Итак, основной задачей является основать свое королевство и благополучно управлять им. Проблема заключается в том, что помимо нас в прекрасном мире Ардания проживает еще масса других дармое... правителей, и далеко не все они выражают бурный восторг по поводу появления нового коллеги. Следовательно, в придачу к короне мы получаем еще и целую толпу врагов. Стоит начать задумываться, так ли уж легка и приятна жизнь монарха, как рассказывают о ней безденежные голодранцы. Ну вот на нас уже и напали... Толпа уродливых троллей окружила родной замок и, радостно размахивая дубинами, требует внести небольшое архитектурное изменение — повесить нас на главной башне. Люди, спасите! Однако вторая проблема заключается в том, что люди спасать нас совсем не торопятся: наоборот, столпились поодаль и с интересом ждут развития событий. Это же не Warcraft, тьфу, Age of Empires, где все беспрекословно подчиняются приказам, это симулятор фэнтезийного королевства, а значит многое в нем как в реальной жизни, только еще хуже. Альтруисты среди наших подданных попадаются не чаще, чем снег в Сахаре летом, и поэтому периодически приходится делать кровопускание королевской казне.



Отправляя свои войска в очередное сражение, задумывались ли вы когда-нибудь над тем, почему они выполняют ваши приказы? Сражаются за идею? Хороший стимул. Но в реальной жизни одной идеи явно недостаточно. Скажи кому-нибудь: «Зав-



ДОСТОИНСТВА

Необычная система «менеджмента», масса различных построек и юнитов, великолепная музыка и наличие у разработчиков чувства юмора

НЕДОСТАТКИ

Графика отнюдь не поражает воображение, а игровой процесс страдает некоторым однообразием

РЕЗЮМЕ

Весьма интересный эксперимент Cyberlore Studios, который едва ли станет любимой игрой на долгие годы, но все же способен подарить немало приятных минут

7.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
0	ADDITIONS

тра с утречка пораньше сгоняй во-он в тот лесок и завали дракона, а то повадился, понимаешь, коров таскать да обижать крестьянских девок». Что скажет нормальный семейный человек в ответ на такое предложение? Правильно — хмыкнет, отводя глаза в сторону, кивнет неуверенно и поутру отправится на поиски нового правителя. Но если объявить за голову огнедышащего супостата неплохую награду, снизить цены в ближайшем кабаке и пообещать герою свободную от налогов жизнь в течение ближайших двух месяцев, будьте уверены — на рассвете вы увидите драконью шкуру, прибитую к воротам замка. А герой — вот он, сидит в ближайшей таверне и рассказывает восхищенным слушателям: «Ну, это, захожу я в пещеру, вижу — сидит. Дал ему дубиной промеж глаз и взвалил на плечи. Тяжелый, зараза, насилу дотащил. Но зато подмогнул соседям. Давно уже собирался...». И радостно бренчит в кармане остатками золотых монет. История обрастает слухами и подробностями, людская молва разносит ее по всему королевству, и вот уже десятки новых героев готовы к свершению подвигов. Хорошая система, жизненная. А потому правило номер раз: никаких приказов, никакого насилия над личностью. Разумное соглашение разумных людей. Да и вообще, не царское это дело — отдавать приказы каждому солдату в отдельности!

Нужно завалить огнедышащего дракона, снести вражеский замок или просто исследовать новые территории — вывешиваем над ними небольшой флажок и назначаем награду, к примеру, 300 золотых; дальше наши герои уже сами разберутся, что к чему. Ну а если пообещать 3000... Да за такие деньги вражеские солдаты сами свой замок на кирпичи разберут.

Остатки троллей догнивают под аккуратными могильными холмиками, войска разошлись по домам, казна опустела. Срочно нужно найти какой-нибудь источник дохода. Ресурс в Majesty имеется только один — деньги. Никаких лесозаготовок, бесчисленных ферм с поросятами и шахтеров, круглосуточно вкалывающих в забое. Золото — вот краеугольный камень вселенной, двигатель, заставляющий вращаться неповоротливую машину государства и толкающий героев на совершение немыслимых подвигов. Давным-давно, когда были изобретены деньги, один очень умный человек придумал способ, как можно безнаказанно отбирать их у своих соплеменников. Хочешь жить в цветущем сказочном королевстве? Плати. И ходят по улочкам города королевские сборщики налогов, заглядывают в каждый дом и собирают деньги с его обитателей. Ну чем не источник дохода? Уклоняться от этой приятной обязанности в те стародавние времена еще не научились, и разве что враги могут налогового инспектора пристукнуть, но это уже мелочи, инспекторов у нас много. А зато какой мощный инструмент управления государством появляется! Снизил налоги, к примеру, для магов — они и работают лучше, и настроение у них повышается, повысил — настроение повышается у всех остальных, казна пополняется, а маги ничего, терпят. При помощи налогов любые расходы на постройку зданий окупаются в считанные дни. А выплаченные награды... Судите сами, на что человек может потратить деньги? Пропьет, прогуляет, справит обновки жене и дочерям — и золото все равно вернется в казну. К тому же вражеские герои тоже получают золото, а значит можно его отобрать, да и покопаться в чужой сокровищнице иногда удается.

Волшебные королевства из ниоткуда не появляются — был когда-то на месте шумного города пустой холм, стоял на холме одинокий замок и жил в нем король. Так начинается сказка. Это уже после верные слуги будут отстраивать вокруг замка город, появятся подданные, друзья, враги, пропадет аппетит и свободное время. Но для этого предстоит хорошенько потрудиться. Для защиты от врагов возводятся сторожевые башни и готовится армия. Различные гильдии позволяют нанимать войска, и каждая

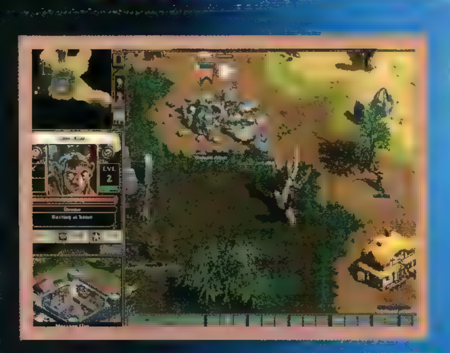




из них обладает своей, лишь ей одной присущей особенностью — например, гильдию лучников можно переносить с места на место, а гильдия воинов за определенную плату мгновенно собирает всех своих членов на оборону города. По мере развития нашего города мы будем повышать уровень зданий, получая в награду новые постройки и новые возможности. На холме возводится библиотека, неподалеку от нее — рынок и постоялый двор для приема иноземных караванов. Кузница начинает спешно готовить оружие для армии, маги учат заклинания в библиотеке, а гвардейцы заступают на пост у ворот замка. Что еще? Нужны дома для верных поданных. Уф, теперь можно немного передохнуть и проиграть часть казны в казино.

М-да, одно дело — часть казны, другое — почти вся... Срочно нужно придумать что-то еще. Есть! Если честному человеку неоткуда взять деньги, что он делает? Правильно, он их крадет. Этим занимается специальная воровская гильдия, сотрудники которой негласно получают у нас зарплату. По мере того, как пустеют сундуки соседей, мощь и богатство нашего государства растет на глазах — душа радуется. Кто сказал: «Воровать нехорошо»? Конечно, нехорошо. А мы и не воруем — они первые на нас напали. В ходе войны были определенные расходы... вот мы и возвращаем теперь свои деньги без этих ваших дипломатических выкрутасов.

А собственно, кем мы правим? Пора приглядеться повнимательнее к своим поданным. У каждого из героев есть свое имя, базовый набор характеристик, которые повышаются вместе с опытом, и полная свобода действий. Все как в жизни — крестьянин будет собирать урожай, торговка — торговать, кузнец — ковать оружие, но нельзя запретить лучнику прогуливаться по лесу в свободное от работы время, даже если очень хочется, чтобы он носа не казал из своей гильдии, ожидая вражеской атаки. Наши поданные живут своей жизнью, занимаются своими делами и, что самое удивительное, — получается это у них вполне естественно. Конечно, не обходится и без курьезов. Представьте себе такую картину: тетушка пилит здоровенной пилой горящее здание, сзади ее рубит мечом большая крыса,





а крысу колет копьем городской стражник — и все это ритмично, под музыку. Впрочем... почему бы и нет? Зато как приятно видеть башню злого мага, возле которой бегает волк-оборотень, и висит аккуратная табличка «Осторожно, злая собака!»

Тем и хорошо сказочное королевство, что в нем возможно абсолютно все. Скучно просто сидеть на троне, изо дня в день наблюдая за жизнью своих поданных, иногда хочется принять в ней активное участие. И тут мы вспоминаем о том, что в мире этом существует магия. И в самом деле, если колдуны из гильдии и даже обычные воины могут творить заклятья, то чем мы хуже? Магия королевства Ардания богата и разнообразна — тут и боевые заклинания, и лечение, и всевозможная защита. Приятно, сидя в безопасном укрытии, обрушивать на врагов силы разбушевавшейся стихии. Единственное, что вызывает легкое недоумение — это стоимость заклятий. За каждого вылеченного бойца, за каждую молнию, сброшенную на головы вражеских солдат, мы платим не абстрактную ману, а полновесные золотые монеты. И цены на магию в королевстве Ардания никак не назовешь низкими — порой приходится ломать голову над тем, что лучше — нанять трех новых солдат или сделать невидимыми уже имеющихся.

Сказочное королевство каждый представляет себе по-своему, никаких строгих правил и ограничений тут нет. Всерьез озаботившись созданием достойной графики для своего собственного игрового проекта, разработчики из Cyberlore Studios потратили немало времени на сотворение королевства Ардания. Результат их работы можно было бы назвать вполне достойным, хотя до идеала ему еще далеко. Генератор случайных карт добросовестно выдает разнообразные ландшафты, красивые здания послушно разрушаются и горят, люди и монстры на любой вкус и размер сражаются друг с другом, а эффекты магических заклинаний вообще выполнены на твердую пятерку. Если добавить к этому еще и очень качественную музыку, то общая картина получается совсем приятной и окрашенной в теплые радужные тона.

Опыт работы над продолжениями знаменитых игровых проектов не прошел для Cyberlore даром, и их собственная игра оказалась ничуть не хуже, более того, она получилась ОРИГИНАЛЬНОЙ, и это самое главное. Весьма необычная система «менеджмента», масса различных построек и юнитов, великолепная музыка и наличие у разработчиков чувства юмора обеспечивают **Majesty: The Fantasy Kingdom Sim** достойное место в любой коллекции игр. Создатели не бросают свое детище на произвол судьбы — не успела игра появиться на свет, как следом за ней вышли сразу два патча, исправляющих незначительные огрехи мультиплейера и добавляющие такие полезные мелочи, как горячие клавиши для изменения скорости. Остается только надеяться, что этот проект будет для Cyberlore Studios не последним, и они еще порадуют нас новыми качественными разработками.

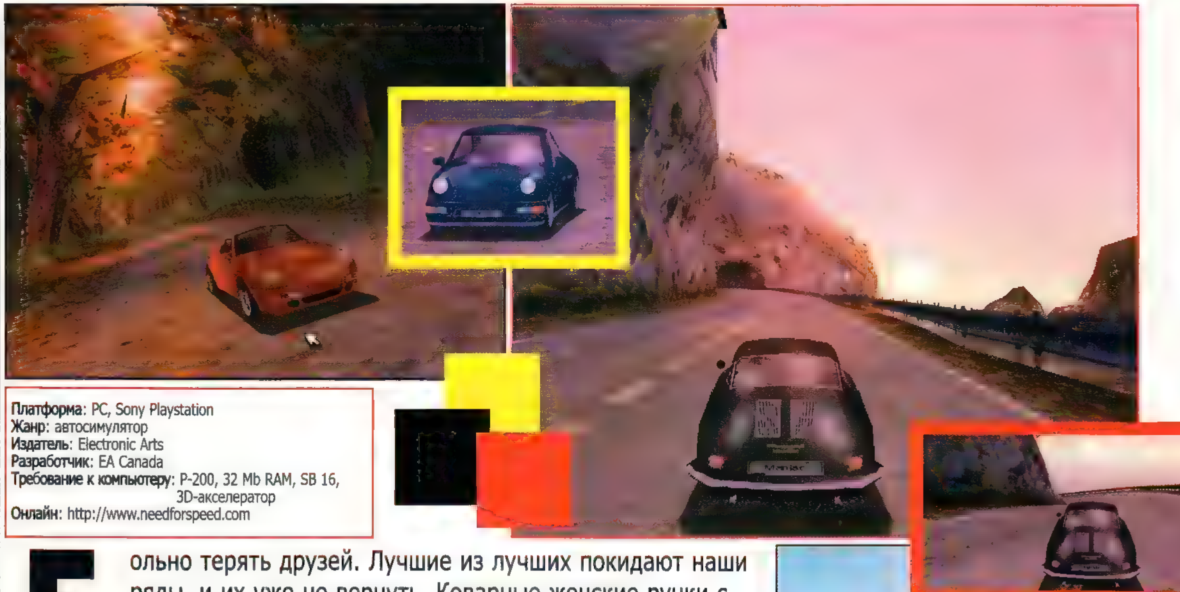
СИ REVIEW







NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED



Платформа: PC, Sony Playstation
Жанр: автосимулятор
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Canada
Требование к компьютеру: P-200, 32 Mb RAM, SB 16, 3D-акселератор
Онлайн: http://www.needforspeed.com

Вячеслав Назаров

Больно терять друзей. Лучшие из лучших покидают наши ряды, и их уже не вернуть. Коварные женские ручки с золотыми колечками на безымянных пальцах цепко держат свободолюбивых мужчин, которые в неволи не живут, а только размножаются.

Пристегнись, наверное, крепче...
Я свою превышу скорость.
© Владивостокский ВИА

И чем больше становится окольцованных, тем меньше остается окрыленных... Но не будем о грустном. Будем о веселом. О свадьбах. Когда лучший друг спросил меня о том, как я отношусь к роли свидетеля, я, не задумываясь, ответил, что гораздо лучше, чем к роли обвиняемого. Но после того как выяснилось, что речь идет о свидетельстве на свадьбе, мне стало страшно. За собственное здоровье, поскольку подобные празднества, как правило, характеризуются многодневными марафонами по борьбе с печенью. Однако для того чтобы с чистой совестью (хотя она у меня и так чистая — я ей не пользуюсь) получить право на участие в подобном спортивном мероприятии, необходимо решить вопрос о презентах для виновников торжества. Что дарить невесте, было ясно с самого начала. Конечно же, ценную книжку «Разведение крупного рогатого скота в домашних условиях». К слову сказать, после вручения сувенира жених меня не догнал, ибо наш подарок ему не дал развить достаточной скорости. Дело в том, что скромных зарплат близких друзей хватило лишь на покупку чуда российского автомобилестроения под кодовым названием ВАЗ-2106 и компакт-диска с игрой **Need For Speed: Porsche Unleashed**, причем последний пункт был необходим для того, чтобы муж своей жены знал, что ему есть к чему стремиться и на что следует копить деньги, полученные от сдачи пустых пивных бутылок. Следует отметить, что если в данном случае автомобили в реальной жизни и на компакте поменялись бы местами, то с большой долей вероятности эта статья не была бы написана, а все, что вы могли бы прочесть под именем вашего покорного слуги, было бы выбито на его надгробной плите. Впрочем, все закончилось хорошо. Новоиспеченный муж до сих пор увлеченно копается во внутренних органах своего стального коня, параллельно пытаясь остановить свой выбор на одной из многих моделей Porsche, представленных **Need For Speed: Porsche Unleashed**. И у него уже появились некоторые мысли на этот счет, равно как и по поводу нового творения Electronic Arts в целом, о чем по большому секрету было



ДОСТОИНСТВА

До начала гонки автомобиль можно полноценно оценить, заглянув даже внутрь кабины. Перед тем как купить машину, на ней можно совершить пробный заезд. Возможность изобразить настоящего водителя, пользуясь поворотниками и сигналом аварийной остановки. Разветвленные трассы: до финиша можно добраться несколькими путями. Отличное музыкальное сопровождение игры.

НЕДОСТАТКИ

Несмотря на новый движок, нельзя сказать, что графика игры сильно шагнула вперед. Довольно однообразный игровой процесс, если не считать режима Factory Driver — сказывается полное отсутствие продавцов полосатых палочек (они же сотрудники ГИБДД). Исчезновение режима split-screen больше не позволит состязаться с товарищем, играя за одним монитором.

РЕЗЮМЕ

После победоносного шествия по планете сериала Need For Speed, Electronic Arts выпустила «узкоспециализированную» игру, посвященную фанатам немецкого автомобилестроения. Но после первого восторга от огромного количества стальных красавцев из одной конюшни такое «разнообразие» начинает несколько утомлять. Все-таки много Porshe'ей тоже плохо.

VIDEO	1.5
SOUND	1.5
INTERFACE	1
GAMEPLAY	1
ORIGINALITY	1.5
ADDITIONS	1

7.5

рассказано мне. Ну а я поделюсь некоторыми тайнами с вами. Только, чур, больше никому ни слова...

НЕМЦЫ В ГОРОДЕ!

Ну, не могут наши люди жить в Германии. Представляете, каково это — каждый день, просыпаясь и подходя к окну, отчетливо понимать: «Немцы в городе!» Поэтому, если вдруг соберетесь совершить путешествие на Родину баварского пива, колбасок и прочих мифических персонажей, то очень рекомендую вам заранее подготовится к столь ответственному мероприятию. Хотя бы с помощью **NFS: Porsche Unleashed**, поскольку все ее обитатели передвигаются по виртуальным трассам исключительно на немецких автомобильчиках такой прекрасно-недосягаемой марки, как Porsche. На первых порах это выглядит очень занятно, особенно если углубиться в «эволюцию поршей», о которой речь пойдет несколько ниже, но со временем начинает несколько утомлять. Все-таки кроме супер дорогих стальных красавцев иногда хочется встретить на компьютерных автобанах простые Jeep'ы Cherokee и Uzkie и незамысловатые Mercedes-Benz 600, знакомые по реальным московским и урюпинским улицам, а также по прошлым играм сериала Need For Speed. Впрочем, **NFS: Porsche Unleashed** является уникальным проектом, значительно отличающимся от своих предшественников. И касается это не только участников ослепительного шоу, но и их внешнего и морального облика, и даже поведения на дорогах европейщины.

В ПОГОНЕ ЗА СКОРОСТЬЮ

Перед тем как дать согласие на использование изображений своих детищ в компьютерной игре, руководство Porsche потребовало от Electronic Arts гарантий того, что качество виртуальных автомобилей должно по крайне мере не уступать качеству машин реальных. Резонно рассудив, что в идеале эти показатели должны совпадать, создатели знаменитого сериала по быстрому сваяли новый движок и представили его на суд немецких техников. После тщательного тестирования за рюмкой чая специалисты Porsche любезно дали согласие на участие в проекте своих железных питомцев. В принципе, в этом нет ничего удивительного: «электронные художники» на самом деле постарались, создавая **NFS: Porsche Unleashed**.



А НАД ЭТИМ ВСЕМ — НЕБО. ТОЛЬКО ОБЛАКО ТРОНЬ...

Движок, использовавшийся в NFS: High Stakes, подвергся жесткой пластической операции, которую хирурги из EA Canada проводили даже без наркоза. В результате перед нами предстал прекрасный незнакомец: ладно скроен, ловко слеплен — ну, просто вылитый я в молодости. Самое первое, что бросается, фактически прыгает в глаза — это внутреннее убранство кабины. Приборная доска буквально ожила, начав подмигивать водителям разноцветными глазками-лампочками и призывно шевелить стрелками датчиков. Оживились и виртуальные шоферы. В **NFS: Porsche Unleashed** они стали болтать головой в такт подпрыгиваниям автомобиля на редких кочках и даже решились показать свои мозолистые лапки, положив их на штурвалы стальных красавцев.

> Участие в игре автомобилей единственного автопроизводителя объясняется разработчиками достаточно просто. По словам одного из топ(лесс) менеджеров Electronic Arts, они поставили перед собой цель воплотить в Need For Speed: Porsche Unleashed совершенно новую игровую реальность, в корне отличающуюся от предыдущих игр серии. При этом создатели одного из лучших автосимуляторов выбрали на роль суперзвезд автомобили Porsche, среди которых представлен весь модельный ряд, создаваемый в недрах легендарного заводика на протяжении...

Наравне с графическим ядром разработчики серьезно доработали и физическую модель игры. Благодаря тому, что в стан программистов, чей самый развитый орган называется словом из четырех букв (нет, это вовсе не то место, на котором они сидят, а «мозг»), затесался большой специалист по физике, перемещение автомобилей по трассе стало пугающе реалистичным. Каждая машина обладает уникальными ТТХ, на которые влияет огромное количество факторов: начиная с того, какие тормозные (если не хватило денег на скоростные) колодки были установлены в ходе подготовки к заезду, и заканчивая тем, насколько твердым оказался фонарный столб, который так некстати оказался на пути. Иными словами, любое воздействие на повозку, оснащенную двигателем внутреннего сгорания, неизбежно сказывается на том, как это средство передвижения станет вести себя на трассе. Например, после того, как ваш покорный слуга на лихом вираже сбил столбик со знаком «Сбивать столбы на этом участке дороги запрещается», весь оставшийся путь родной Porsche 911 рвался к правой обочине, заставляя сосредоточиться на управлении, что жутко отвлекало от созерцания прекрасного заката. Дело в том, что небо в **Need For Speed: Porsche Unleashed** создавалось настоящими Художниками. Величественно плывущие тучки, а вовсе не медведи, суетливые белогривые облака заставляют забыть буквально обо всем. Впрочем, это позволяет получить дополнительное удовольствие от игры. Самое главное — не смотреть на Солнце, ведь известно, что на нашу родную звезду невооруженным взглядом можно взглянуть лишь два раза в жизни: правым глазом и левым. Впрочем, это не так уж важно. Ведь что может быть прекрасней стремительного полета по идеальной дороге навстречу восходу? Наверное, только удачное приземление. Ведь лететь довольно приятно, упасть — вот в чем вся загвоздка.



ВОЛШЕБСТВО НА ДОРОГЕ

Впрочем, даже свалиться на жесткую землю, сидя в кабине какого-нибудь Porsche, тоже весьма неплохо. В **NFS: Porsche Unleashed** игроки могут выбрать для своих

полетов любую из более чем 80 моделей, созданных в немецких автомобильных лабораториях. Среди выращенных заботливыми руками бюргеров металлических лошадок встречаются классические купе из Богом забытых 60-х, бокстеры (не путать с боксерами!). Также в игре нашли приют несметное количество самых разнообразных Porsche 911s, 914s, 944s, 968s, несколько спортивных образцов, а также модели образца 1999-2000 годов, которых еще нет даже у самых новых русских, конечно, если они не приобрели **Need For Speed: Porsche Unleashed**. Занятно, что до того как выбрать тот или иной автомобиль, водители имеют возможность досконально его изучить: посмотреть со всех сторон, похлопать дверцами, багажником и капотом и даже заглянуть внутрь салона. Кстати, теперь игрок не может отказаться от той или иной красавицы под предлогом, что цвет ее салона не гармонирует с его новыми носками: в новой серии автоэпопеи разработчики позволили счастливым porsche-водителям самостоятельно выбирать окраску внутреннего убранства детищ немецкого автомобилестроения.

Версии Need For Speed: Porsche Unleashed для PC и Sony Playstation являются независимыми разработками, над которыми трудились отдельные команды. Такой подход к своим проектам Electronic Arts осуществляет еще со времен третьей серии Need For Speed. Создатели игры объясняют такую позицию огромной разницей между технологиями и рынками компьютеров и приставок.

Вообще, немецкая тема сквозит на всем протяжении **NFS: Porsche Unleashed**. Как и автомобили, виртуальные дороги просто поражают своей нереальной красотой. Всего в игре их насчитывается 14 штук. Из них 9 являются «открытыми» маршрутами, а 5 — кольцевыми трассами. Причем на нормальных «дорожных» уровнях существует огромное количество объездных путей, которые позволяют значительно сократить путь или, при наличии желания рассмотреть местные достопримечательности, наоборот его удлинить. К слову сказать, в игре все дороги являются вымышленными, и все совпадения с реальными географическими объектами авторы просят считать случайными. Поэтому использовать **NFS: Porsche Unleashed** в качестве наглядного пособия для путешествий по Европе не рекомендуется. Как утверждают разработчики, в своем творении они хотели воссоздать современный образ Старого Света, хотя лично я предпочел бы полюбоваться видом, например, Молодой Марины. Но в любом случае дизайн трасс заслуживает самых высоких похвал. По дорогам **NFS: Porsche Unleashed** действительно приятно путешествовать, глядя по сторонам, изредка бросая взгляд на дорогу и еще реже его подбирая.

И СНОВА В PORSCHE. ПОКОЙ НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ.

В новой нетленке от Electronic Arts предусмотрены три режима игры: Quick Race, Porsche Evolution и Factory Driver. Quick Race, как способ выяснения отношений с гадкими противниками, очень хорошо знаком всем, кто хотя бы раз испытывал острую потребность в скорости и удовлетворял ее с помощью какого-нибудь отпрыска из семейства Need For Speed. То есть этот режим представляет собой самые обыкновенные «гонялки» с девизом «кто не успел приехать первым — тот отстой и MD». В принципе, ничего особенного, разве что ужасно расстраивает отсутствие полиции, которая прежде довольно эффектно разнообразила игровой процесс. Хотя в этом случае совершенно непонятно, зачем разработчики добавили в игру возможность включать поворотники, поскольку оценить то, что водители станут следовать ПДД, все равно никто не сможет.

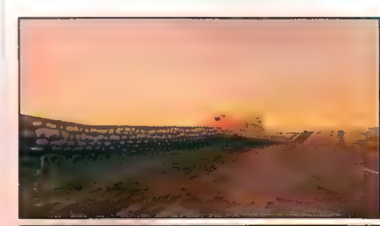
«Эволюция Porsche» представляет собой гораздо более занятное развлечение. Начав автомобильную жизнь в 1948 году, игроки получают в свое распоряжение некоторую сумму денег и возможность приобрести какую-нибудь некондиционную машинку. Участвуя в состязаниях, водители смогут заработать немного баппок, а следовательно, значительно облегчить жизнь своих железных питомцев, покупая для них лучшие корма и прочую мелочевку. Как известно, труд сделал из человека рабочую скотину. Поэтому, чтобы как минимум остаться homo sapiens'ом, а как максимум воплотить в жизнь известный лозунг: «Много денег, машина, все дела...» — отдельные Плюшкины наверняка предпочтут превратиться в коллекционеров редких автомобилей, продавая раз в 20 лет по одному экземпляру из своих запасников, тем самым обеспечивая себя всем необходимым. И вне зависимости от того, насколько хорошо вы относитесь к подобному роду деятельности, не вздумайте заниматься благотворительностью! Ведь «спасибо» в стакан не нальешь и в постель не положишь...

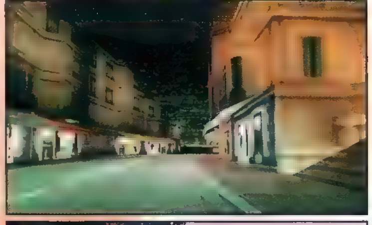
Третий режим — Factory Driver — даст игрокам возможность получить удостоверение «испытателя корпорации Porsche». В роли отважного тестера им предстоит, не жалея казенных машин, выполнять самые удивительные трюки, пытаясь выяснить, так ли хороши немецкие автомобильчики, как их малюют в рекламных буклетах. И Бог знает, может быть именно после этой игры многие из виртуальных водителей определятся с тем, чем они будут профессионально заниматься в реальной жизни.

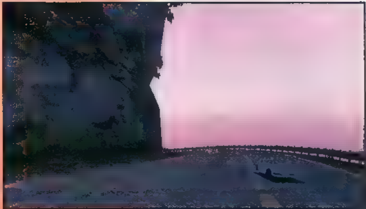
Разумеется, не забыт в **NFS: Porsche Unleashed** и многопользовательский режим. Вплоть до восьми гонщиков смогут встретиться на одной трассе, пытаясь выяснить, чей же Porsche поршовей всех. Для этого в игре существует возможность экспорта автомобилей и «личных дел» водителей из «Porsche-эволюции».

Наконец-то дождавшись выезда **Need For Speed: Porsche Unleashed** на виртуальные трассы и реальные полки магазинов, можно радостно рапортовать о том, что Electronic Arts вновь не подвела нас. Об этом можно судить и на примере моего женившегося товарища, который считает свой навороченный Need For Speed'овский Porsche 911 2000 Turbo гораздо более настоящим, нежели ржавеющую под его окнами «шаху». И может быть, он прав. Ведь мастерам из компании с ослиной аббревиатурой EA удалось создать настоящую Вселенную скорости. Правда, с одной оговоркой: немецкой скорости им. Porsche.

СИ REVIEW











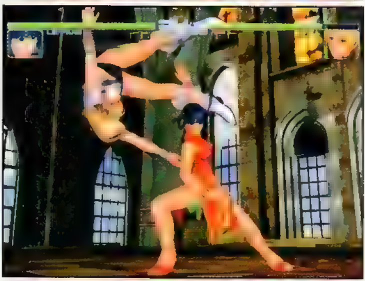
DEAD OR ALIVE 2

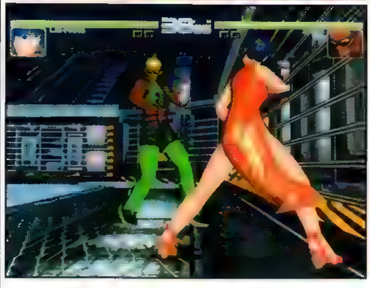
Михаил Разумкин

Как не печально, но складывается впечатление, что файтинги уже практически изжили себя. Не спорю, это по-прежнему интересный и продолжающий пополняться новыми проектами жанр, вот только нового, достойного называться шагом вперед мы давно уже не видели.

Каждая новая приставка практически от рождения получает целый пакет виртуальных драк. Бесподобный Capcom продолжает клепать бесконечные Street Fighter'ы, Namco дала жизнь четвертому Tekken'у теперь уже на самой модной и мощной приставке в мире. Даже Sega заявила о новом (тоже четвертом) Virtua Fighter'е. И что самое поразительное, мы все так же с нетерпением ждем очередного «подарка» от наших любимых разработчиков. Покупаем «новую» игру, зная, что ничего кроме «P, P, P, K» там нет. А ведь большинству из нас ничего больше и не надо. Видимо, все дело в том, что файтинги перешли из ряда хардкоровых игр в чистую «развлекаловку», т.е. то, чем убивают свободное время. А если учесть, что разработчики теперь совершенствуют в основном графику, то можно даже не играть, а просто с



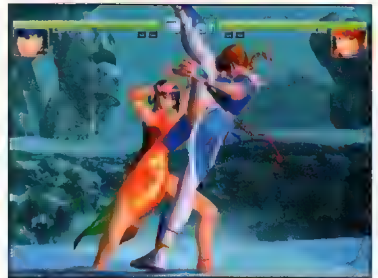






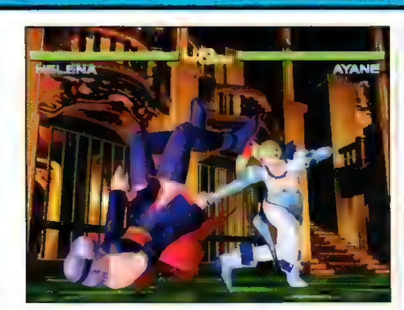
Платформа: DreamCast, PlayStation 2
Жанр: Драки
Издатель: Tecmo
Разработчик: Tecmo
Онлайн: http://www.tecmo.co.jp/product/doa

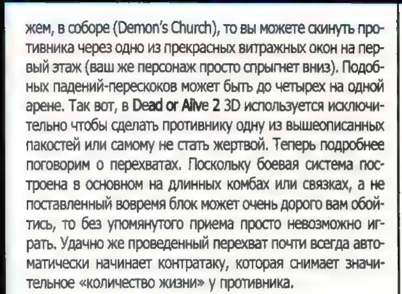




удовольствием наблюдать за игрой других. Именно это и произошло с виновницей этой статьи. Игрой, которую мы, как и положено, с нетерпением ждали, больше хочется любоваться со стороны. А если вы все же возьмете джойстик, то, поверьте, это не на долго. Итак, сегодня мы поговорим о последнем творении Tecmo — файтинге **Dead or Alive 2.** Как видно из названия, это уже вторая попытка данной компании создать виртуальные драки. Поэтому я, как обычно, предлагаю обратиться к истории.

Все началось в далеком 1996 году, когда королем трехмерного файтинга (для продвинутых игроков), бесспорно, считался Virtua Fighter 2. Чтобы не вызвать праведный гнев поклонников Tekken'a, не будем углубляться в достоинства этой игры, да и не о ней речь. Так вот, именно в этом году к всеобщему удивлению Tecmo (первой среди так называемых «third-party» компаний) лицензировала у Sega «железо» для разработки игр на игровые автоматы. Между прочем, ту же самую Model 2, на которой был создан упомянутый Virtua Fighter 2. Но на этом, как вы понимаете, Tecmo не успокоилась. Первой игрой, которая была создана на новой машине, стал клон VF 2. Хотя клон это, пожалуй, чересчур, просто было заметно, что ребята из team ninja при создании своего шедевра довольно долго смотрели на сеговского собрата. Не обошлось и без нововведений, причем довольно серьезных. Во-первых, арены были окружены опасной зоной (danger zone). Если один из бойцов заступал за ограничительную линию, то раздавался взрыв, и он подлетал на десяток метров вверх. Вполне достойная альтернатива сеговскому outring'у. Другим новшеством было введение дополнительной кнопки-перехвата (hold), что значительно меняло привычную стратегию боя. Теперь без особых проблем можно было повернуть атаку противника против него самого, а не ждать, зажав блок, завершения вражеского combo. Но, пожалуй, Dead or Alive оставила след в истории файтинга вовсе не этим. Tecmo добавило небольшую «фишку» к физической модели бойцов, решив тем самым вопрос дополнительного привлечения внимания к своему новому продукту. Грудь у женских персонажей теперь стала подчи-





няться законам гравитации, то есть, как и положено, «колыхалась» при движении. И пусть это выглядело не совсем естественно, но team ninja и их полногрудые красавицы сделали примерно то же, что Core и Lara Croft, — внесли в игры немного разнообразия и нечто, что американцы называют «fun». Другими словами, Dead or Alive заставляла учащенно биться сердца тинэджеров по всему миру. В 97-ом игра была успешно переведена на «домашний» рынок. Причем сатурновский вариант мало чем уступал аркадному. Немного утратив на детализации заднего плана, ему удалось сохранить 60 кадров в секунду плюс добавилась такая «фича», как секретные костюмы персонажей. После каждого прохождения режима arcade становился доступным новый костюм, причем некоторые женские были весьма откровенными. К сожалению, на Sega Saturn игра вышла лишь в Японии, а у нас она стала известной только по варианту для Sony PlayStation, который вряд ли можно назвать близким к оригиналу. Постепенно мы добрались до второй части игры. Как водится, она сначала появилась в залах игровых автоматов и опять на сеговском железе. На этот раз на мощнейшей (на тот период времени) Naomi. Игра преобразилась. 60fps перешли в разряд стандартов, полностью трехмерные арены стали просто огромными и приобрели многоуровневую систему (впервые в трехмерном файтинге). Одновременно на экране могло появиться сразу четыре персонажа, по качеству не уступавшим «рендеренным» графическим работам. Причем, по заявлениям все той же team ninja, после перевода на DreamCast игра практически не проиграет в качестве. В общем, создавалось впечатление, что самой зрелищной драке — нэмковской Soul Calibur недолго осталось царить на своем пьедестале.

Начиналось все неплохо (для нас). Не в пример своей предшественнице, впервые в истории игровой индустрии игра от японского разработчика вышла на американском рынке, вообще минуя страну восходящего солнца. Возможно, это связано с планируемым на начало апреля ее выходом на Sony PlayStation 2. Так или иначе уже в середине марта мы лицезрели новое творение team ninja. Вот тут-то и случилось то, чего никто не ожидал. Мнения в редакции сильно разделились, причем общее впечатление было не в пользу текмовского продукта. Хотя, возможно, мы не правы, и именно такая игра нужна всем. Рассмотрим ее подробнее.

Начнем с игрового процесса, который, собственно говоря, практически не изменился со времен первой части. Так что исторический экскурс был вовсе не лишним. Конечно, перемены все же появились. Кнопка «Hold» была заменена на «Free», дословно «свободная», что недалеко от правды. Так как она позволяет при желании блокировать, перехватывать удары, перемещаться в 3D и т.д. Это несколько неудобно (особенно перемещение), но со временем привыкаешь. Причем эти самые похождения коренным образом отличаются от аналогов из VF 3 или Soul Calibur, где они служили в основном для уклонения от ударов. В **Dead or Alive 2** такого нет, вы не сможете избежать вражеской атаки, уйдя в бок, зато можете правильно позиционировать свою. Чтобы пояснить, что я имею ввиду, нам придется вспомнить danger zone. Она тоже несколько видоизменилась. Во-первых, в каждой боевой арене появилась одна или несколько стен, куда можно с хрустом впечатать противника. Во-вторых, некоторые предметы антуража по-настоящему опасны для жизни. Это либо силовые установки, либо оголенные провода под напряжением, либо просто взрывающиеся контейнеры. Соответственно, падение на такие вещи ничего хорошего не принесет. Ну и в-третьих, я уже упоминал о многоуровневой системе некоторых арен. Это значит, что если бой идет, скажем, в соборе (Demon's Church), то вы можете скинуть противника через одно из прекрасных витражных окон на первый этаж (ваш же персонаж просто спрыгнет вниз). Подобных падений-перескоков может быть до четырех на одной арене. Так вот, в **Dead or Alive 2** 3D используется исключительно чтобы сделать противнику одну из вышеописанных пакостей или самому не стать жертвой. Теперь подробнее поговорим о перехватах. Поскольку боевая система построена в основном на длинных комбах или связках, а не поставленный вовремя блок может очень дорого вам обойтись, то без упомянутого приема просто невозможно играть. Удачно же проведенный перехват почти всегда автоматически начинает контратаку, которая снимает значительное «количество жизни» у противника.



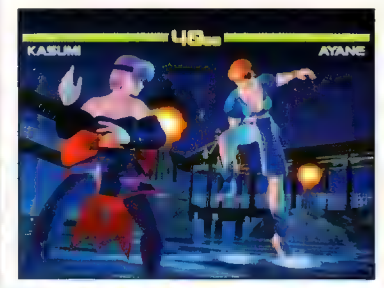


Переходим к основным режимам игры, их семь. Первый называется Story mode. Бои в этом режиме чередуются коротенькими видеороликами, посмотрев которые, вы поймете роль каждого из героев в общем сюжете. Да, эта игра имеет некий незамысловатый сюжетец, немного напоминающий теккеновский. Только чемпионат называется «Dead or Alive World Combat Championship», роль вселенского зла исполняет легендарный персонаж японской мифологии — Tengu (такой крылатый дед с длинным носом и темной кожей), а история, переполненная убийствами и похищением людей, закручивается вокруг проекта «Epsilon» по созданию супер-ниндзя при помощи модной сейчас генной инженерии.

Следующий режим обычно встречается в гонках — это Time Attack mode. Здесь вам предстоит провести восемь боев на время. Если вы показали хороший результат, то попадаете в таблицу рекордов.

Третий режим схож с предыдущим, но намного интереснее. Он называется Survival mode, но его основная цель вовсе не победить как можно больше противников (как бывает обычно), а заработать как можно больше очков. Последние вы получаете за некоторые удары и предметы-бонусы, которые можно выбивать из противников. А поскольку это все же Survival, то после очередного поединка жизнь вашего героя почти не восстанавливается.

Четвертый режим — Tag Battle mode. Это, бесспорно, самый захватывающий вариант игры. В этом режиме бой происходит пара на пару, конечно, дерутся только двое, но вы можете мгновенно сменить дерущегося вторым из пары. Меняя таким образом бойцов, можно строить довольно длинные комбы, отнимающие до 2/3 жизни противника. Кроме того, существуют так называемые tag combo, когда оба ваших героя начинают одновременно избивать врага. Стоит добавить, что играть в этом режиме можно одному, вдвоем (друг против друга или вместе против компа) и даже вчетвером.



Следующие два режима рассчитаны в основном на игру вдвоем. Это непосредственно Versus mode и Team Battle mode. В последнем вы можете набирать в команду до пяти героев, которые в порядке выбора будут появляться на экране.

Последний режим, или Sparring mode, является ни чем иным, как тренировкой. Он обладает солидным количеством различных настроек, но страдает одним недостатком — в нем нет списка возможных ударов и бросков. Остается добавить лишь то, что только в Versus mode вы можете выбрать арену. Бои в остальных режимах проходят на случайных аренах, а Survival, Tag Battle и Team Battle mode вообще проходят на одной и той же арене (самой маленькой). Очень досадный недостаток, но понятный недостаток.

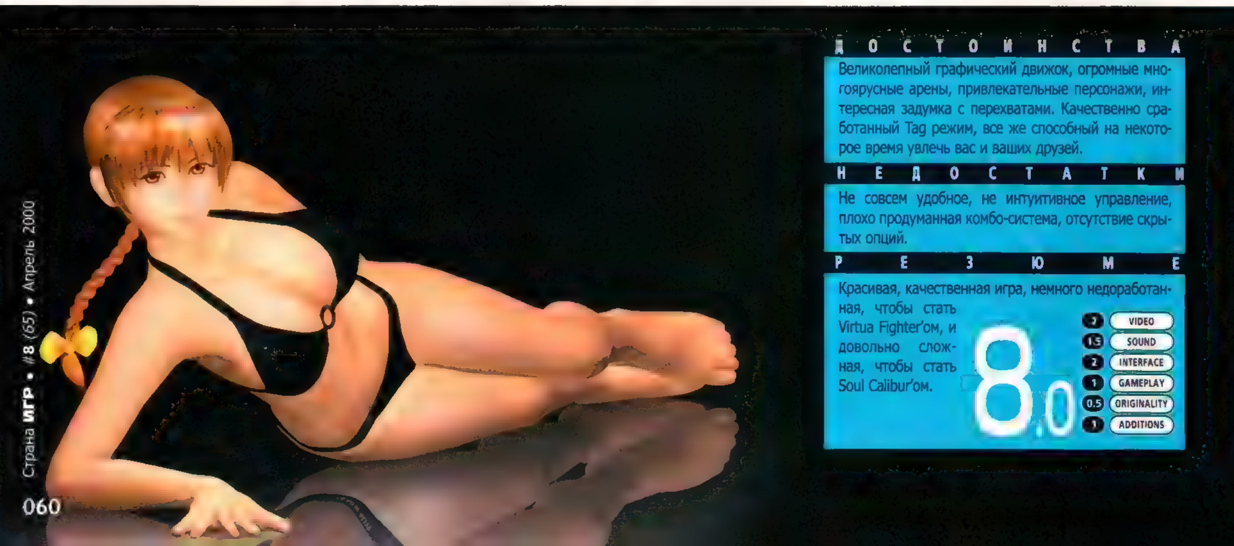
Немного о персонажах. **Dead or Alive 2** сохранила их оригинальный набор с небольшими изменениями. Bayman был заменен на Leon'а, который «перенял» у первого практически все удары и комбы. Сменился финальный босс, место Raidou занял не менее могучий Tengu. Появилась новая (пятая) красавица — французская оперная певица, владеющая кунг-фу Helena. Остаются три представителя Китая, трое из Америки и четверо из Японии. Всего 12 бойцов, причем последние четверо являются мастерами ниндзюцу, видимо недаром разработчики имеют громкое имя «Team Ninja». Но, конечно, основной состав — это пять длинноногих красавиц с пышными формами (Lara Croft удавилась бы от зависти). И как сказал один человек в редакции: «Вообще, какой смысл, играя в Dead or Alive, выбирать мужиков».

От пышных форм перейдем к графике, как самой проработанной части игры. Здесь все сделано на самом высоком уровне, и это трудно передать словами. Движок просто отличный, тормозов нет вообще, порой ты даже не замечаешь перехода от ролика к битве. После Soul Calibur мы уже не удивляемся качеству исполнения моделей персонажей, но трехмерные миры, где им приходится сражаться, просто поражают. Именно миры, огромные, яркие, до нельзя детализированные, почти живые. Любой из 12-ти представленных легко мог бы сойти за уровень к какой-нибудь платформенной аркадке. Чего только стоит ночная долина с мириадами светлячков и прозрачным ручьем, а ведь есть еще опера, замок, собор, и каждым можно любоваться часами (прямо хоть делай RPG).

На словах вообще получается, что у Tecmo получился просто шедевр, а как на деле? Игрой хорошо любоваться со стороны, но вот играть в нее... Один игрок, пройдя игру за всех персонажей (что не сложно) и установив рекорд в Survival, вряд ли вновь возьмется за джойстик. В игре нет никаких скрытых опций, канул в небытие костюмный маскарад, заставлявший нас вновь играть в первой Dead or Alive. Даже игра вдвоем не может принести должного удовольствия. Все портят нескончаемые комбы. Если ваш герой стоит на земле, то вы способны обороняться. Но если его собьют с ног, то в таком «подвешенном» положении он может находиться до самой смерти, а вы ничего не сможете сделать. Такого в хороших драках быть не должно!

Одним словом, Tecmo вновь попыталась сделать свой VF, но добавив зрелищности и немного упростив его, с чем и переборщила. А возвращаясь к вопросу о застое в жанре — подождем Virtua Fighter 4, он расставит все точки над «i».

СИ REVIEW



Д О С Т О И Н С Т В А

Великолепный графический движок, огромные многоярусные арены, привлекательные персонажи, интересная задумка с перехватами. Качественно сработанный Tag режим, все же способный на некоторое время увлечь вас и ваших друзей.

Н Е Д О С Т А Т К И

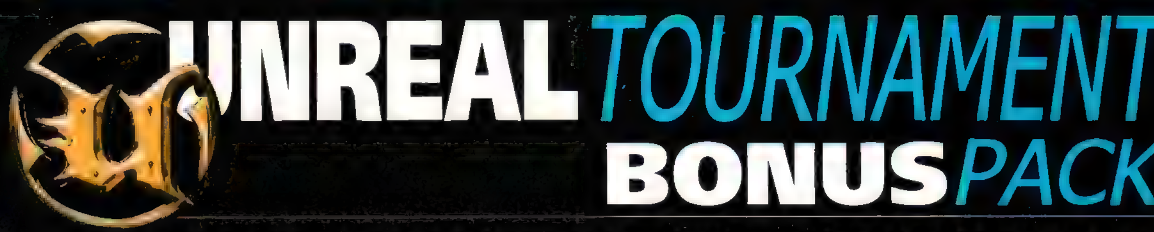
Не совсем удобное, не интуитивное управление, плохо продуманная комбо-система, отсутствие скрытых опций.

Р Е З Ю М Е

Красивая, качественная игра, немного недоработанная, чтобы стать Virtua Fighter'ом, и довольно сложная, чтобы стать Soul Calibur'ом.

8.0

[illegible]	VIDEO
1.5	SOUND
2	INTERFACE
1	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



Леонид Акиншин

Не успели мы как следует разобраться с новым Unreal-ом, коий есть Unreal Tournament, как на головы нам упал некий странного вида продукт под названием BonusPack.

При ближайшем рассмотрении сей Pack и впрямь оказывается Bonus. Это шикарный подарок как для людей, пришедших в Unrealьный мир сравнительно недавно, так и для старых Unrealеров-ветеранов. Складывается впечатление, что основная задача BonusPack-а состояла в том, чтобы вызвать ностальгические чувства по старому доброму U, прилив нежности к этой великой игре, а равно и к ее современной мультиплейерной версии.

BonusPack содержит в себе три новых скина, 11 новых уровней (7 для DeathMatch и 4 для CTF) и 6 новых предметов инвентаря, именуемых Реликтами (Relics).

Новые DeathMatch-уровни делятся на две почти равных группы: собственно новые уровни и ремейки уровней первого Unreal-а.

Первую группу составляют три игровых арены: Dm-Agony, Dm-ArcaneTemple и DM-Malevolence.

Dm-Agony производит самое благоприятное впечатление. Длинные просторные коридоры, два этажа, сообщение между которыми осуществляется при помощи широких лестниц, длинных пандусов и единственного лифта. Типичный снайперско-пулеметный уровень. Оказывается, теперь это принято называть словом «баланс». Что ж, будем знать. А вообще-то предупреждать надо. Впрочем, лично мне подобный «баланс» по душе.

Будучи дуэльным уровнем, Dm-Malveolence способен вместе с тем держать количество игроков, существенно большее двух. Данный уровень «сбалансирован» в том же смысле, что и уровень предыдущий. Собственно, Dm-Agony и Dm-Malveolence очень похожи даже внешне. Отличные игровые уровни, на которых приятно находиться.

А вот Dm-ArcaneTemple — это уже нечто иное. Всякий раз, когда я оказываюсь в этом странном месте, мой мозг сверлит одна и та же мысль: «Зачем?». Парочка пальм, водоем со спрятанной на дне пушкой, сочно расписанные стены. Зачем все это? Типичнейший сингл уровень, неведомо как затесавшийся в DeathMatch. Само собой, Dm-ArcaneTemple не только неистово красив, но и вполне играбелен. Играть на этом уровне, слава Богу, можно. Только зачем?

Вторая группа DeathMatch-уровней образована старыми Unreal-овскими уровнями, подвергнувшимися различным изменениям и исправлениям. Уровни эти суть DM-Cybrosis][, DM-HealPod][, DM-Mojo][и DM-Shrapnel][.

Помимо своих безусловных игровых достоинств, «новые старые» уровни примечательны еще и тем, что демонстрируют нам некоторые интересные СПОСОБЫ БАЛАНСИРОВКИ DeathMatch-арен.

Первый метод состоит в обеспечении большей, нежели ранее, свободы перемещений. Несколько новых проходов, парочка новых лифтов — и дело сделано.

Второй способ заключается в пространственном разнесении оружия и соответствующей этому оружию амуниции. На новорожденном Dm-Malveolence (при всей его «пулеметности») вы, к примеру, практически нигде не встретите патронов, лежащих в паре метров от прилагающейся к ним пушки. За амуницией надо идти. Игрок, таким образом, вынужден совершать по уровню постоянные перемещения, что предотвращает кемперство и отлично балансирует игру.

Следует отметить, что последний способ балансировки (вкупе с соответствующей проблемой) игре под названием Quake 3 Arena не известен в принципе. То, что баланс уровней и третий Quake — две вещи несовместны, есть факт общеизвестный. Из-за пятисекундного респауна оружия кемпер в третьем Q всегда имеет НЕОГРАНИЧЕННЫЙ запас амуниции. Зачем куда-то ходить и чего-то искать, подвергая свою жизнь опасности? Встал на RocketLuncher, нажал на спусковой крючок и держи его спокойно до самого конца игры!

Вся четверка новых CTF-уровней выполнена в кондовом индустриальном стиле, что, впрочем, не лишает их ни играбельности, ни фирменного UT-шного эстетизма.

Уровень CTF-Cybrosis][сделан из все того же Cybrosis-а (точнее, из его обновленной версии) посредством применения операции осевой симметрии.

Остальные CTF-арены примечательны, прежде всего, тем, что способны нести в своих недрах до 16 игроков одновременно. Уровни CTF-Darji16, CTF-Hydro16 и CTF-Noxion16 очень похожи между собой как внешне, так и по работающей на них тактике. Для контроля средней части уровня идеальны пулемет и снайперка; для защиты своего флага и захвата чужого может сойти и что-нибудь попроще. Впрочем, повторяюсь, против ТАКОГО нарушения баланса лично я ничего не имею против.

BonusPack скрывает в себе один секретный Domination-уровень. Чтобы вызвать его к жизни, вам достаточно скопировать файл Dm-Cybrosis][.unr, что находится в каталоге UnrealTournament\Maps, в файл DOM-Cybrosis][.unr того же каталога. Любовь Epic Games к Cybrosis-у воистину безмерна.

Самой спорной составной частью BonusPack-а является группа из 6 волшебных предметов под общим названием Реликты. После установки BonusPack-а реликты предстают в виде новых мутаторов и могут быть использованы в любом режиме игры.

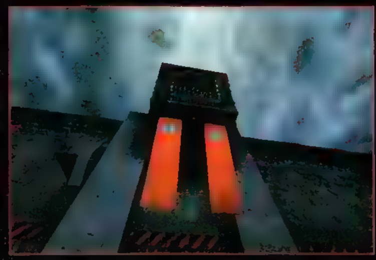
Relic of Strength, или Сила, действует наподобие Damage Amplifier-а, удваивая поражающую мощь оружия.

Relic of Regeneration, или Регенерация, добавляет своему

хозяину по 10 процентов здоровья каждые две секунды. Оздоровление прекращается по достижению количеством здоровья 150 процентов.

Relic of Defense, или Защита, представляет собой нерасходуемую броню, уменьшающую повреждения вдвое..





Relic of Speed, или Скорость, увеличивает скорость и ускорение своего хозяина на 30 процентов; при этом величина AirControl возрастает до 65.

Relic of Redemption, или Искупление, является, пожалуй, из всех шести Реликт наиболее подлой. Предав хозяина сего предмета смерти, вы с удивлением обнаруживаете, что фраг вам не плюсуется; при этом ваш противник переносится в произвольное место уровня со 100 процентами здоровья и со всем имеющимся у него оружием.

Последней реликтой является Relic of Vengeance, или Возмездие. Смерть игрока, имеющего при себе это чудо, сопровождается появлением над местом гибели черепа, который и взрывается через полторы секунды с чудовищной силой, уничтожая всё живое в радиусе нескольких десятков метров.

Само собой, игрок может владеть лишь одной Реликтой. Чтобы иметь возможность сбрасывать имеющуюся у вас Реликту, необходимо присвоить какой-нибудь кнопке клавиатуры соответствующее действие. Положим, это клавиша Ctrl. Наберите на консоли Ctrl=mutate TossRelic (обратите внимание на регистр букв!) и нажмите Enter или же просто поместите эту строку в ваш файл User.ini.

Реликты оказывают существенное влияние на геймплей. Оружие наносит непривычно большИе или, напротив, непривычно малые повреждения, некоторые игроки перемещаются с аномально большими скоростями, время от времени уровень сотрясают чудовищной силы взрывы, а иногда вместо законного фрага вы получаете фиг с маслом.

Общее впечатление от игры с использованием Реликт можно выразить одной фразой: полный бред, но бред забавный. Реликты похожи на режим LastManStanding: развлекаться в это дело, безусловно, можно. А вот играть серьезно (клановые войны, чемпионаты и т.п.), конечно же, нельзя. Реликты, как и LastManStanding, — это шутка, дружеский прикол от Epic Games, и не более того.

Подводя итог этому краткому обзору Unreal Tournament BonusPack, можно сказать, что подарочек получился на славу. Что-то в нем не нравится мне, что-то, возможно, не понравится и вам. Однако общее впечатление от продукта строго положительное. Берите, устанавливайте и наслаждайтесь!

P.S. Выражаю признательность ALF-у, ведущему сайта SkyTown, за информацию о «секретном» уровне DOM-Cybrosis][.



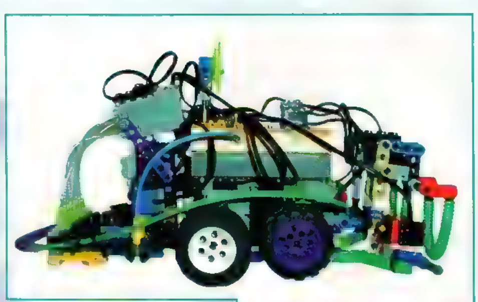
MINDSTORMS ROBOTICS INVENTION SYSTEM

Fe

Платформа: PC, RCX
Издатель: Lego
Где купить: e@shop
Требования к компьютеру: Pentium 166, 16 MB, Win'95/98

В начале XX века чешский писатель Карел Чапек впервые применил термин "робот" в самом что ни на есть широком значении. Словом этим обозначались фантастические машины, предназначенные для выполнения относительно простых антропоморфных действий. За почти сотню лет значение термина несколько изменилось, и сейчас мало кто удивляется, когда видит в новостях по телевидению очередной репортаж об очередном японском чуде — новоизобретенная робот-собачка умеет ходить, лаять и вилять хвостом при приближении хозяина. Обыватель радостно потирает руки, но, услышав о стоимости "технологического прорыва", пожимает плечами и возвращается к своим делам. Посвященный усмехается, пожимает плечами и... за несколько часов собирает робота-собачку, которую можно научить делать все, что только можно придумать. Это уже не фантастика. Компания Lego выпустила уникальный конструктор, в котором нам не придется ограничивать себя сборкой диковинного механизма. Теперь у нас есть возможность заставить его двигаться, заработать, действовать по определенной, заданной программе. И на этот раз единственным ограничением оказывается лишь наше воображение.

Огромная коробка. В ней более семисот деталей. Среди них — процессор, два мотора, несколько тактильных сенсоров, сенсор, реагирующий на свет, инфракрасный передатчик... Плюс блоки, колеса, шестеренки... Признаться, я был растерян, когда увидел содержимое. Как из всего этого собрать что-то, что бы просто могло двигаться... Включенное в набор руководство прояснило многое. И помогли, на самом деле, не столько объяснения на английском языке, сколько понятные, грамотно нарисованные схемы сборки. Через десять минут я собрал свой первый в жизни карданный вал. А через час была готова простенькая машинка, в которой самыми заслуживающими внимания деталями были четыре колеса, мотор и процессор. Что теперь? Включаем процессор, нажатием одной-единственной кнопки отдаем простейшую команду, и... машинка уезжает вперед. Уже неплохо, но программная часть, судя по всему, нуждается в дальнейшем штудировании. Для этих целей предполагается использовать CD-диск. На нем помимо tutorial'a удалось обнаружить RCX, полноценный язык программирования, разработанный специально для **Mindstorms Robotic Invention System**. Кстати, уже сейчас любому пользователю Интернет окажутся доступны выдерживающие конкуренцию аналоги этого языка, созданные энтузиастами-любителями. По моему скромному мнению, все они немногим отличаются друг от друга. В принципе, можно вообще обойтись без подключения к компьютеру процессора. Последний снабжен небольшим жидкокристаллическим дисплеем и четырьмя кнопками. Конечно, здесь не особенно разгуляешься, но зато всегда есть возможность, не прибегая к вспомогательным средствам, быстро составить простейшую программку, состоящую из нескольких команд. Повторюсь, останавливаться на этом не стоит — это лишь самая малая часть **Robotic Invention System**.









Как выяснилось, на RCX можно достаточно быстро написать программу любого движения по любой траектории для моего простецкого вездехода. Но, в принципе, раскатывающей по комнате машинкой никого не удивишь — попробуем сделать что-нибудь посложнее. Теоретически не обязательно в качестве основного средства передвижения использовать колеса. Никто не мешает сделать для робота ноги и разработать специальную программу ходьбы. Конечно, эта задача не из простых, но для **Robotic Invention System** ничего невозможного нет. Я, однако, просто усовершенствовал свою машинку, снабдив ее тактильным сенсором и дополнительным мотором для повышения маневренности, и написал другую программу. Теперь бесхитростный механизм сам выбирал себе дорогу. Каждый раз, когда машинка тыкалась сенсором в стену, она откатывалась назад, поворачивала вправо на 90 градусов и продолжала свой путь. Таким образом, она описала полноценный круг по комнате. Признаюсь, это эффектное зрелище. Набор безжизненных деталек, соединенных воедино, делал что-то, пускай очень примитивное, но все-таки осмысленное. Несколько усложнив программку и слегка изменив конструкцию машинки, я отправил ее через целую полосу препятствий, с которой она блестяще справилась.

Теперь заменим тактильный сенсор на сенсор, реагирующий на свет, положим на пол лист бумаги с черной полоской (он, кстати, включен в комплект) и напишем новую программу. Да, действительно, машинка аккуратно двигается по черной полоске. Опять-таки можно "нарисовать" значительно более сложный маршрут и пустить по нему свой механизм — для этого требуется лишь соответствующая программа.

Вносить изменения в конструкцию механизма и корректировать программу можно бесконечно долго, каждый раз будет происходить что-то новое. Создатели **Robotic Invention System** проработали все самые незначительные мелочи, дабы удовлетворить самые невероятные желания самых придирчивых покупателей. Существует возможность регулировать скорость своего механизма, разгон и торможение, и никто не мешает вам регулировать их в зависимости от различных факторов, например, температуры и света. Образно выражаясь, у нас имеется возможность смоделировать поведение робота по своему вкусу. Можно сделать шестиколесную черепаху, которая будет бояться света и уползать в самые темные места. Можно собрать машинку, которая больше всего на свете будет любить "греться" у батареи. Конечно, не все так просто, как может показаться после того, как робот опишет свой первый круг по комнате, но не все так сложно, как кажется, когда в первый раз открываешь коробку.

Возможен такой вариант, что рано или поздно семи сотен деталей вам перестанет хватать, потребуются дополнительные моторы, сенсоры, а, возможно, и дополнительный процессор. В этом случае рекомендую обратить внимание на дополнительные расширения, созданные Lego. Отдельного упоминания заслуживают RoboSports, Extreme Creatures, Robotics Discovery Set, Droid Developer Kit, а также недавно появившийся в продаже Exploration Mars. Судя по всему, компания не намерена останавливаться в ближайшем будущем.

Вообще говоря, дополнительные детали, а, в частности, дополнительный процессор предоставляет дополнительные возможности пользователю. Например, можно собрать одного, сложного двухпроцессорного робота с большим набором функций или двух роботов, которые могли бы общаться между собой через инфракрасный передатчик. Общение через инфракрасный передатчик представляет собой последовательный обмен информацией. Один из роботов передает часть команд своей программы другому. Другой робот получает эти команды и действует по только что составленной программе. Действуя по тому же принципу, можно составить более сложную программу, по которой роботы будут сражаться друг с другом.

При всем при этом **Robotic Invention System** — это чуть больше, чем просто способ удивить своих знакомых. Мы придумываем робота, собираем его, пишем программу, смотрим на результат, получая



удовольствие буквально от каждого этапа своей креативной деятельности. Это не просто занятие на несколько часов, это полновесное, слегка экзотичное хобби на всю жизнь. Круг поклонников изобретения компании Lego растет, уже сейчас не без помощи фанатов проводятся конкурсы и выставки, на которых демонстрируются настоящие шедевры изобретательской мысли. Робот, который привозит своему уставшему после тяжелого рабочего дня хозяину тапочки, или робот, который меняет кассеты в видеомагнитофоне... В принципе, из набора деталей можно собрать не просто игрушку, реагирующую на определенные раздражения, а настоящего помощника, готового в любое время исполнять любые приказы своего хозяина. Довольно сложно придумать робота, которого нельзя было бы собрать из деталей **Robotic Invention System**. И почти невозможно придумать программу, которую тот был бы не в состоянии выполнить. Это — то, о чем мечтал каждый, но просто не мог себе это представить в одной, пусть и весьма большой коробке. Проектирование и сборка роботов перестала быть делом ученых и специализированных заводов. Теперь это доступно в буквальном смысле слова каждому. Достаточно заказать **Mindstorms Robotics Invention System** в **e@shop**.

СИ-ЖЕЛЕЗО





Сергей ДРЕГАЛИН и Юрий Поморцев при участии всей редакции «Страны Игр»

Продолжение. Начало смотри в номере 24 за декабрь 1999 года.

MAGIC: THE GATHERING
РАЗБОР ПОЛЕТОВ. NEMESIS

ВСТУПЛЕНИЕ

Вот и дождались, вот оно и грянуло. **Nemesis**, который последние полгода ловко играл на тонких струнках томительного ожидания, предстал во всей красе. Что же, мы познакомились, изучили этот набор и... И немного разочаровались. Не то чтобы очень, но все же, признаемся, мы ожидали большего.

Впрочем, давайте все разложим по полочкам и не будем бежать впереди паровоза. В этом обзоре мы постараемся, во-первых, рассказать о самом **Nemesis**, во-вторых, привести наиболее любопытные и характерные карты и, в-третьих, изложить собственную точку зрения на набор и подкрепить субъективные выводы не менее субъективными доводами. Проще говоря, мы постараемся дать вам максимальное представление о **Nemesis** и самовыразиться по поводу его плюсов и минусов. А теперь приступаем.

А ЧТО НОВЕНЬКОГО?

Серьезных нововведений в наборе три. Первое — новый атрибут **Fading**, после которого указывается определенная цифра. Последняя означает число каунтеров, которые кладутся на карту при ее вводе в игру. После этого каждый ход во время фазы **upkeep** убирается по одному такому каунтеру. Как только все они будут сняты, карта приносится в жертву. Понятно, что из-за своего недолгого века, эти перманенты стоят дешевле, нежели «обычные» перманенты с аналогичными характеристиками и способностями.

Второе нововведение — существа **Laccolith**. Эти твари при блокировке со стороны противника могут нанести повреждения не блокирующему, а любому выбранному существу.

Третье — серия заклятий «**Seal of...**», о которой мы расскажем в следующем разделе.

ПОДБОРКА КАРТ



Представленный набор карт — небольшая выборка из ста сорока трех карт набора **Nemesis**. Почему наш выбор пал именно на эти экземпляры? На это есть две причины. Первое — мы просто физически не можем разместить все карты выпуска. А второе — как ни странно, в полновесном обзоре нет смысла. Увы, большинство карт оказались... ну скажем мягко, не слишком хороши. Причем это не только наше мнение, но и мнение большинства тематических сайтов, а так же тех, кто давно «на ты» с **Magic: The Gathering**.

Для карт мы привели только перевод основного текста и собственные комментарии. Остальную информацию можно почерпнуть из картинок (стоимость, цвет, иллюстрация и прочее).



Accumulated Knowledge

Текст: Возьмите карту. Затем возьмите такое количество карт, которое равно числу **Accumulated Knowledge** на всех кладбищах.

Комментарии: В принципе, сама по себе эта карта была бы ничем не примечательна, если бы не та идея, которая в нее заложена. Возможно, что она еще получит развитие в последующих наборах.

AEther Barrier



Текст: Когда игрок вызывает существо, он либо приносит в жертву перманент, либо доплачивает единичку маны.

Комментарии: Карта удивительной бесполезности, не сказать еще хуже. Именно по этой причине мы решили ее включить в обзор в качестве отрицательного примера. Увы, таких карт в **Nemesis** довольно много.

Daze

Текст: Отменяет заклинание, если только кастер не заплатит единичку маны. Вы можете вернуть остров в руку вместо платы стоимости этой карты.



Комментарии: Помните **Force Spike**? Конечно, новая карта менее эффективна, нежели сие проверенное временем заклинание... Но зато у «синих» появилась дополнительная возможность отменять заклинания уже на первом ходу.

Dominate

Текст: Игрок получает контроль над существом стоимостью X или меньше.

Комментарии: Для **limited-игры** эта карта является достаточно сильной, но для constructed она дороговата, но, тем не менее, может с успехом применяться в синих контроль-колодах.

Ensnare



Текст: Поворачивает всех существ. Вы можете вернуть два острова в руку вместо того, чтобы платить стоимость этого заклинания.

Комментарии: Очень полезная карта для **limited-игры**. Представьте себе достаточно типичную ситуацию для последних редакций — у обоих оппонентов скопились огромные армии существ, но нападать никто не решается, так как велик риск погибнуть при контратаке. Т.е. возникает так называемый **creature stall**. Ensnare позволяет избежать блокировки и произвести массированную атаку. Но в constructed-играх мало применимо по очевидным причинам.

Rootwater Thief



Текст: За одну синюю ману получает способность летать до конца хода. При нанесении боевых повреждений игроку вы можете доплатить две единички маны. В этом случае просмотрите библиотеку оппонента и уберите из нее любую карту по вашему выбору из игры.

Комментарии: Опять же — карта отлично работает в **limited-игре**. Помимо возможности удалить неприятную карту, вы дополнительно получаете информацию о библиотеке оппонента. Для **constructed** — слишком дорого.

Seahunter

Текст: За три маны и поворот ищет в библиотеке «мерфолка» и вводит его в игру.



Комментарии: Наряду с **Skyshroud Poachers** и **Moggcatchers** является представителем откровенно слабых карт. Согласитесь, не часто встретишь черно-синюю колоду с «мерфолками» и «мерсенариями»! Опять же, эту карту приводим в качестве «антипримера».

Stronghold Biologist

Текст: За две маны, поворот и сброс карты с руки отменяет заклинание вызова существа.

Комментарии: Поскольку в **limited-игре** большинство колод построено на существах, то эта карта оказывается достаточно эффективной. Для constructed то же может себя неплохо показать.

Stronghold Machinist



Текст: За две маны, поворот и сброс карты с руки отменяет заклинание, кроме заклинания вызова существа.

Комментарии: Обратите внимание, что картинки этой и предыдущей карты можно соединить в

http://www.gameland.ru
#8(65), АПРЕЛЬ 2000

единое целое. По части стратегической пользы обе карты примерно одинаковы.

Trickster Mage



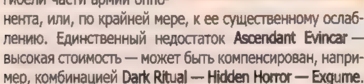
Текст: За одну ману, поворот и сброс карты с руки поворачивает или разворачивает выбранный артефакт, существо или землю.

Комментарии: Отличная карта для любого вида игры — редкий случай для Nemesis! Особенно эффективно применять Trickster Mage вместе с Squee или подобными картами.

Ascendant Evincar

Текст: Летающее существо 3/3. Все другие черные существа получают +1/+1, все не-черные - 1/-1.

Комментарии: Хорошо известная карта, о которой говорили еще задолго до выхода Nemesis. Для «черных» — истинная панацея, ведь одно появление этой карты может привести к мгновенной гибели части армии оппонента, или, по крайней мере, к ее существенному ослаблению. Единственный недостаток Ascendant Evincar — высокая стоимость — может быть компенсирован, например, комбинацией Dark Ritual — Hidden Horror — Exgume.



Death Pit Offering

Текст: Когда эта карта входит в игру, вы должны принести в жертву всех существ. Все существа, которыми вы владеете, получают +2/+2.

Комментарии: Карта с неплохим потенциалом, но немного дороговатая (хотя с помощью Dark Ritual ее можно вывести на втором ходу). Вопрос только в том пройдет ли эта карта проверку временем...



Massacre

Текст: Если у противника есть равнина, а у вас — болото, то можно применять эту карту без уплаты стоимости. Все существа получают -2/-2 до конца хода.

Комментарии: Карта очень опасна для зеленых и белых колод, использующих большое количество существ. Кроме того, очень приятно наличие альтернативной стоимости.





Mind Slash

Текст: За одну черную ману и принесение в жертву существа, вы можете посмотреть в руку оппонента и выбрать карту. После этого оппонент сбрасывает эту карту. Данная способность может применяться только тогда, когда вы можете применить колдовство (sorcery).

Комментарии: Отличная карта для черных контрольных колод. Очень эффективна вкупе с Nether Spirit и Ravenous Rats.

Mind Swords

Текст: Если вы контролируете болото, то можно принести в жертву существо, вместо уплаты стоимости заклинания. Каждый игрок должен удалить из игры две карты с руки.

Комментарии: Еще одна полезная карта для черных контрольных колод, позволяющая быстро добиться преимущества в количестве карт на руке. По большому счету, — это Hymn to Tourach только для всех оппонентов.

Parallax Dementia

Текст: Fading 1. Существо с этим заклятьем получает +3/+2. Когда карта выходит из игры, заклятое существо умирает без возможности регенерации.

Комментарии: Карта годится как для уничтожения вражеских существ, так и для усиления собственных слабых существ. Хорошая замена Twisted Experiment, так как новую карту можно применять, например, на Ravenous Rats.



Phyrexian Driver

Текст: Mercenary. Когда входит в игру, все другие «мерсенарии» получают +1/+1 до конца хода.

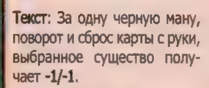
Комментарии: Карта очень хороша в колодах, где много «мерсенариев». В других колодах, увы, бесполезна.



Plague Witch

Текст: За одну черную ману, поворот и сброс карты с руки, выбранное существо получает -1/-1.

Комментарии: Неплохая карта для уничтожения слабых существ противника, например, Llanowar Elf или подобных... Что тут еще добавить? Редкий spellshaper долетит до constructed!



Rathi Assassin

Текст: Mercenary. За три маны и поворот уничтожает повернутое не-черное существо. Так же ищет «мерсенариев», стоимостью 3 маны или меньше.



Комментарии: Отличная карта с великолепным потенциалом. Наверняка будет с одинаковым успехом применяться как в limited-играх, так и в constructed-играх. Так же можно ожидать эффективное применение этой карты в различных «комбах».

Rathi Intimidator



Текст: Карта не может быть блокирована, за исключением артефактных и черных существ. Ищет «мерсенариев» стоимостью в две маны или меньше.

Комментарии: Существо с характеристиками 2/1, а так же с двумя способностями, при стоимости в три маны — для «черных» это настоящая находка.

Spineless Thug



Текст: Не может блокировать.

Комментарии: За две маны — существо 2/2, пусть даже и с негативной способностью, — неплохое подспорье для быстрых черных колод.



Vicious Hunger

Текст: Наносит выбранному существу две единицы повреждений. Вы получаете +2 к жизни.

Комментарии: Одна из лучших карт в Nemesis — за символическую цену в две маны, вы наносите неплохие повреждения существу, да еще и восстанавливаете две единицы жизни! Фантастика!

Volrath the Fallen



Текст: Легендарное существо 6/4. За две маны и сброс существа с руки получает +X/+X, где X — стоимость сброшенного существа.

Комментарии: Надо сказать, 6/4 — слабовато для Volrath, который должен быть просто супергероем! А так... Вряд ли это существо будут широко использовать, так как оно слишком дорогое.

Angelic Favor



Текст: Если вы контролируете равнину, то можете повернуть неповернутое существо, вместо выплаты стоимости заклинания. Применяется только во время сражений. В игру вводится токен 4/4 со способностью Flying, который удаляется в конце хода.

Комментарии: Отличное защитное заклинание, имеющее огромную стратегическую ценность. Может стать очень неприятным сюрпризом для противника.

Сергей ДРЕГАЛИН и Юрий Поморцев (dreg@gameland.ru)

BlindingAngel

Текст: Если это существо наносит боевые повреждения игроку, то он пропускает следующую фазу сражений.

Комментарии: Сильная карта. За счет способности **Flying** может довольно часто наносить повреждения игроку-оппоненту. Карта применима в constructed, однако наиболее эффективна в **limited-игре**.

DefiantFalcon



Текст: Существо **1/1** со способностью **Flying**. Ищет «рэбелов» стоимостью 3 и меньше.

Комментарии: Представляет собой хорошую замену **Ramosian Lieutenant**, так как обладает способностью **Flying**.

FanaticalDevotion

Текст: За принесение существа в жертву, вы можете регенерить существо.

Комментарии: Так как «белые» не избалованы существами со способностью регенерации, то эта карта представляет определенный интерес. Вообще-то, она несколько дороговата, но в некоторых ситуациях может принести немалую пользу.

LinSivvi, DefiantHero

Текст: **Rebel 1/3.** За **X** маны ищет «рэбелов» стоимость X или меньше. За три маны возвращает «рэбела» из кладбища в низ библиотеки.



Комментарии: Отличная карта, позволяющая достать любого «рэбела», при этом, не доплачивая единичку маны к его стоимости. Но самое главное, что эта карта обладает способностью вытаскивать «рэбелов» из кладбища(!), что является скорее прерогативой «черных», нежели «белых». Единственный минус — «легендарный» статус...

OffBalance



Текст: Указанное существо не может атаковать или блокировать в течение данного хода.

Комментарии: ...И всего за единичку маны! Очень полезное и эффективное заклинание.

Sivvi'sRuse

Текст: Если у оппонента есть гора, а у вас равнина, то можно не платить стоимость этой карты. Предотвращает все повреждения, которые будут нанесены вашим существам в течение данного хода.

Комментарии: Карта отлично играет против красных, поэтому ее полезно держать в **sideboard**. Согласитесь, что приятно предотвратить повреждения от таких опасных «красных» заклинаний как **Tremor**, **Earthquake**, **Cave-in**.



SpiritualAsylum

Текст: Существа и земли под вашим контролем не могут стать целью заклинаний или способностей. Когда ваше существо атакует, то вы должны принести в жертву это заклятье.

Комментарии: Карта отлично работает в сочетании с **Fountain Watch** (и **Ivory Mask**). Наиболее оптимально она подходит для бело-синей контрольной колоды.

VoiceofTruth

Текст: **2/2**, **Flying**, Защита от белого цвета.

Комментарии: Сама по себе эта карта не очень примечательна, так как ее тактическая ценность почти нулевая. Но вот для коллекционеров она представляет определенный интерес, так как завершает цикл карт-ангелов «**Voice of...**».







УЖЕ В МАЕ!

И еще один неожиданный финт ушами от Wizards of the Coast. Как вы знаете, последние несколько наборов выходили в виде трилогий, причем каждая из частей появлялась в продаже четко в определенные месяцы: сет из 350 карт в октябре, плюс два сета по 143 карты в феврале и июне следующего года. Серия Masquerade первоначально шла по этому графику, но неожиданно после выхода Nemesis было официально объявлено, что заключительная часть трилогии под названием Prophecy («Пророчество») появится уже в мае! Если быть абсолютно точным, то [illegible] на 27 мая.

Почему планы неожиданно и без видимой причины перекроены? Пока у нас нет точного ответа, но мы все же постараемся выяснить причину. Ведь подобные «странности» не могут происходить просто так!

Сергей ДРЕГАЛИН и Юрий Поморцев (dreg@gameland.ru)

НОВЫЙ ДИЗАЙН КАРТ

Ни с того, ни с сего, дизайнеры Wizards of the Coast приняли решение слегка видоизменить стиль карт. Правда, пока руководство не дало отмашку на начало работ, но в принципе, это только вопрос времени. Пример того, как будут вскоре выглядеть новые карточки, вы можете посмотреть на рисунке (рубашки карт, очевидно, не изменятся). Уж не знаем, как он понравится или не понравится вам, но большинство зарубежных фенов проголосовало за новый дизайн, который в чем-то близок к дизайну карт BattleTech. Впрочем, очень много поклонников восприняло стилистические эксперименты в штыки и крайне нелестно отозвалась о таком шаге Wizards of the Coast. В общем, опять мнения полярны. Какой-то уж больно неоднозначный становится этот Magic: The Gathering!



Seal of Fire
Enchantment
Sacrifice Seal of Fire: Seal of Fire deals 2 damage to target creature or player.
"I am the romancer, the passion that consumes the flesh."
—Seal inscription



Seal of Strength
Enchantment
Sacrifice Seal of Strength: Target creature gets +3/+3 until end of turn.
"I am the feeder, the morsel that revives the starving."
—Seal inscription
Illus. Christopher Moeller

Пять представленных карт — это эксклюзив нового набора. Серия **«Seal of...»** представляет собой заклятья, воплощающие наиболее типичные мгновенные заклинания каждого из цветов (с сохранением стоимости оригиналов!), такие как **Disenchant**, **Shock**, **Unsummon** и т.д. Но при этом они выкладываются в игру и просто ждут своего часа, т.е. представляют собой резервный стратегический запас. На наш взгляд, эта серия — довольно удачная находка разработчиков **Wizards of the Coast**.

Belbe's Portal
Artifact
As Belbe's Portal comes into play, choose a creature type.
3, ⟳: Put a creature card of the chosen type from your hand into play.
The fight will continue on a new battlefield.
Illus. Mark Tedin

Belbe's Portal

Текст: При входе в игру, вы выбираете тип существ. За три маны и поворот вы можете ввести в игру существо ранее указанного типа.

Комментарии: Артефакт привлек наше внимание своим эффективным использованием вместе с «рэбелами» или «мерсенариями». Но при этом, он стоит целых пять единиц маны... В общем, если приживется, то будет жить!

В обзоре, как вы, наверное, заметили, нет красных и зеленых карт. Дело тут не в «цветовой дискриминации», а в том, что Nemesis немного подкачал по части достойных карт соответствующих цветов. Это мнение можно оспорить, но такова наша позиция на сей счет.

ПОДВОДИМ ИТОГИ И СТАВИМ ТОЧКУ

Итак, будем считать, что вы познакомились с наиболее примечательными картами набора. Какие можно сделать выводы? Основное, что совершенно явственно бросается в глаза, — это существенный шаг **Nemesis** в сторону **limited-игр**. Вообще говоря, эта тенденция была заметна еще с «масок». Другими словами, **Magic: The Gathering** становится более драфтовым, — ценность большинства карт невелика для заранее сконструированных колод, чего не скажешь о драфтовых играх. Типичный пример — существа **Spellshapers**.

Другая тенденция, возможно, не слишком очевидная, — «замедление» игр. Возьмите блок **Tempest-Stronghold-Exodus**, где среднестатистическая партия заканчивалась на пятом-седьмом ходу, и вы поймете, что имеется в виду под «замедлением». Агрессия постепенно уступает место контролю. Нельзя однозначно сказать, что это «хорошо» или «плохо». Сколько людей, столько и мнений — некоторые считают, что лучше карт серии **Tempest — Exodus — Stronghold** ничего не было, и быть не может, а некоторые все больше тяготеют к **Urza's Saga** и **Mercadian Masques**.

Теперь два слова о таком немаловажном вопросе как иллюстрирование карт. По нашему сугубо субъективному мнению, графическое оформление **Nemesis** не ахти. Не сказать, что оно стало вообще непрезентабельным, но уж больно много появилось «комиксовости» в иллюстрациях. Может оно кому-то и по вкусу, но нам ближе культовые картинки **Michael Sutfin**, нежели достаточно безвкусные творения **Rebecca Guay**. Последнюю, за иллюстрацию к **Dark Ritual** из **Mercadian Masques**, вообще было бы неплохо привлечь к ответственности — более аляповатое произведение нужно было бы еще придумать!

Слабой стороной **Nemesis** являются заранее сконструированные колоды. Если раньше мы рекомендовали подобные колоды как базис для начинающих, то теперь с выходом **Nemesis** придется отказаться от своих слов. Точнее, все, что мы говорили, никак не распространяется на **PCD Nemesis**.

Вот такие мысли. А теперь попробуем выставить финальный балл. Общая оценка выпуска, как мы уже говорили, не однозначна. Дело в том, что большинство карт сделаны уж очень на любителя. Не сочтите нас консерваторами, но мы твердо уверены, что **Magic: The Gathering** знавал наборы и получше. По-настоящему сильные карты **Nemesis** можно пересчитать по пальцам. Так что наша итоговая оценка — «троечка». Ну, максимум — «три с плюсом». Не больше.

СИ-X-FILES



Рандеву с Незнакомкой

Вечерний город. Ярко освещенные улицы. Небольшой уютный бар. Здесь разворачиваются события увлекательной и зрелищной игры "Рандеву с незнакомкой". **Интерактивный видеоквест**, полный самых неожиданных и соблазнительных моментов, предложит вам пообщаться с таинственной незнакомкой и, если повезет, даже **обольстить** ее. Добиться успеха нелегко, но игра поможет вам раскрепоститься и проявить себя в полной мере.
Три очаровательные собеседницы готовы исполнить ваши сокровенные желания, но... при условии, что вы будете тактичны и обходительны, как настоящий джентльмен. К каждой из ваших спутниц нужен особый подход, иначе вы не добьетесь успеха, и девушки вас покинут. Небольшие препятствия на пути к достижению цели только усилят желание и превратят процесс соблазнения в захватывающее **испытание чувств**.

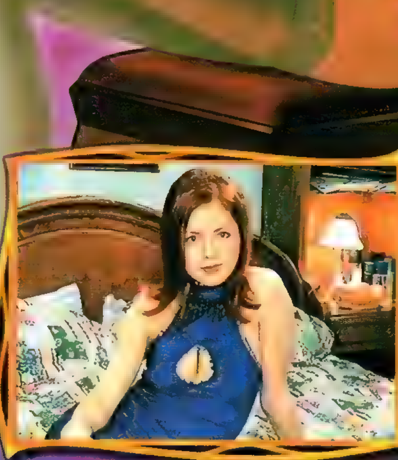
Оригинальный текст сценария создавался в контакте со специалистами службы "Секс по телефону", а **профессионалы кино и телевидения** осуществляли помощь в отборе моделей, озвучивании и создании музыкального сопровождения к диску. Этот продукт является уникальным для России, и, без сомнения, получит широкое признание среди любителей **эротического видео**.

"Рандеву с незнакомкой" создаст полную иллюзию живого общения с вашими спутницами. Если вы не торопите события и любите пообщаться с хорошенькими девушками, вам будет предоставлена возможность поговорить с незнакомками на любые темы. Однако [illegible] остальным. Вам придется проявить гибкость и находчивость, чтобы достичь своей цели в каждом отдельном случае. Решительная Оксана любит разнообразие и активность, застенчивую Аню не так-то легко заставить откровенничать, а чтобы взволновать сексапильную Наташу придется поиграть с ней в карты.
Если же вам захочется понаблюдать за двумя девушками одновременно, предстоит придумать что-то совершенно оригинальное. В общем, ваше ночное приключение обещает быть интересным. Это **лучше, чем просто видео** — ведь вы можете общаться с героиней, это **лучше, чем беседа по телефону** — ведь вы видите собеседницу, это **лучше, чем просто игра** – ведь перед вами живая девушка. Вам предстоит испытать полную гамму переживаний и лучше разобраться в самом себе.

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: **тел.:** (095) 965-05-20;
факс: (095) 965-06-01
e-mail: russobit-m@rosmail.ru
адрес в Интернете: **www.russobit-m.ru**









Experience Entertainment Software

(Продолжение. Начало см. в номере 07 (64) за 2000 год.)

MIGHT AND MAGIC VIII: DAY OF THE DESTROYER

Лев ЕМЕЛЬЯНОВ

УСТРОЙСТВО МИРА И ТРАНСПОРТ

Итак, континент Jadame состоит из 9 локаций.

Перечислим их. Верхний ряд слева направо: Murmurwoods, Alvar, Ironsand Desert. Средний ряд слева направо: Garrote Gorge, Ravenshore, Shadowspire. Нижний ряд слева направо: Ravage Roaming, Regna Island, Dagger Wound Island.

Путешествовать между локациями можно на своих двоих, а можно — используя различные транспортные средства. Приведем их расписание.

Конный транспорт

Guild Caravans (Ravenshore):

Понедельник — Alvar
Четверг — Shadowspire
Суббота — Alvar
Воскресенье — Garrote Gorge, Arena

Guild Caravans (Alvar):

Понедельник — Ravenshore
Вторник — Shadowspire
Четверг — Garrote Gorge
Пятница — Ravenshore
Воскресенье — Garrote Gorge

Guild Caravans (Shadowspire):

Понедельник — Ravenshore
Вторник — Ironsand Desert
Среда — Ravenshore
Суббота — Ironsand Desert
Воскресенье — Garrote Gorge

Guild Caravans (Ironsand):

Понедельник — Alvar
Среда — Shadowspire
Четверг — Ravenshore
Суббота — Ravenshore
Воскресенье — Shadowspire

Guild Caravans (Garrote Gorge):

Понедельник — Ravenshore
Вторник — Shadowspire
Среда — Alvar
Пятница — Ravenshore
Воскресенье — Arena

Корабли

The Windling (Dagger Wound Island):

Понедельник — Ravenshore
Вторник — Ravenshore
Среда — Ravenshore
Четверг — Ravenshore
Пятница — Ravenshore
Суббота — Ravenshore
Воскресенье — Ravenshore

The Dauntless (Ravenshore):

Вторник — Dagger Wound Island
Четверг — Dagger Wound Island

Примечание: путешествия на кораблях контрабандистов становятся возможны только после того, как вы выполните квест по передаче письма от Elgar'а Fellmoon'а их главарю по имени Arion Hunter.

Wind (Ravenshore):

Понедельник — Ravage Roaming
Среда — Shadowspire
Пятница — Ravage Roaming

Smoke (Shadowspire):

Понедельник — Ravage Roaming
Вторник — Ravenshore
Четверг — Ravenshore
Пятница — Ravage Roaming
Суббота — Ravenshore

Mist (Ravage Roaming):

Вторник — Ravenshore
Среда — Shadowspire
Четверг — Ravenshore
Суббота — Ravenshore

Spindrift (Regna):

Среда — Ravenshore



ПОВЫШЕНИЯ ЗВАНИЙ

Мне также показалось полезным свести воедино информацию об NPC, которые осуществляют апгрейд ваших персонажей. Описания квестов см. в прохождениях конкретных локаций, а вот их имена и места проживания — пожалуйста.

Vetrinus Taleshire производит апгрейд Necromancer — Lich в Shadowspire

Stephen производит апгрейд Cleric — Priest of Light в Murmurwoods

Charles Quixote производит апгрейд Knight — Champion в Dragon Hunter's Camp (Garrote Gorge)

Hobb Sandwind производит апгрейд Troll — War Troll в Ironsand Desert

Tessalar производит апгрейд Minotaur — Minotaur Lord в Balthazar Lair (Ravage Roaming)

Relburn Jeebes производит апгрейд Dark Elf — Dark Elf Patriarch в Alvar (хотя это — лишь формально, ваши Темные Эльфы превратятся в Патриархов, когда вы расколдуете Cauri Blackthorne в Murmurwoods, см. прохождение)

Lathean производит апгрейд Vampire — Nosferatu в Shadowspire

Deftclaw Redreaver производит апгрейд Dragon — Great Wyrm в Dragon Cave (Garrote Gorge)

А теперь, покончив с информацией общего порядка, продолжим прохождение.

ЛОКАЦИЯ RAVENSHORE (окончание)

TOMB OF LORD BRINNE

По сути, это не dungeon. Монстров здесь нет, зато на самой могиле Лорда вы найдете квестовую флейту.

А затем можно заглянуть к Провидцу (Seer), который посоветует вам двигаться в Alvar и выполнить задание Fellmoon'а — поговорить с человеком по имени Bastian Loudrin.

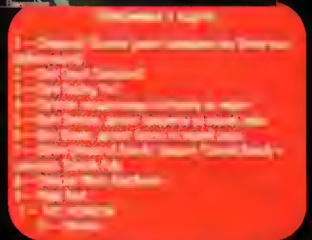
ЛОКАЦИЯ ALVAR

Здесь вас радостно встретят разнообразные огры и осы.

Теперь — подробнее о Северном поселке.

Квесты:

Rihansi просит принести ингредиенты для питья Pure Luck



Keldon просит перебить всех огров в локации (он же скупает их уши). Имейте в виду, что огры не только наводняют равнину, но и скачут по горам, поэтому не советую особо напрягаться, пока вы не овладеете заклинанием полета.

Relburn Jeebes (Blackthorne Estate) заведует апгрейдом темных эльфов в Dark Elf Patriarchs. Некоторое время назад Совет торговцев Альвара послал лучшую воительницу по имени Cauri Blackthorne в Sun Temple, расположенный в локации Murmurwoods, чтобы посоветоваться со святыми отцами о стихийном бедствии. Однако девушка исчезла, а только она может проверить, достойны ли вы повышения. Соответственно, надо отыскать Cauri, оказать ей всю необходимую помощь и вернуться с информацией назад. Девушка находится в лесу в локации Murmurwoods, и превращена василисками в камень. Чтобы ее расколдовать, вам надо будет предварительно поговорить с Dantillion'ом, который даст пять свитков Stone to Flesh (см. прохождение Murmurwoods).

Asael Fromago, большой знаток сыра, собирает коллекцию. Ему нужны три сорта сыра: Frelandeau, Eldenbrie, Dunduck. Если вы помните, кусок сыра Eldenbrie вы нашли в Chapel of Eep (локация Ravenshore), но чтобы выполнить данный квест, надо принести ему все три сорта одновременно. Недостающие куски находятся в Grand Temple of Eep (локация Garrote Gorge, см. прохождение) и в Church of Eep (локация Ravage Roaming, см. прохождение).

Merchant Guildhouse: Bastian Loudrin, глава гильдии, сильно обеспокоен новостями, которые вы ему принесли. Он уже слыхал об ураганах и наводнениях, а теперь вы

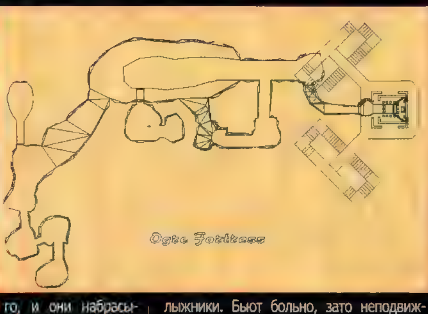


ему рассказываете еще и о вулкане. Кроме того, он знает, что в пустыне Ironsand Desert откуда-то появилось разливанное море огня. Бастиан предполагает, что секрет ко всему этому безобразию лежит в кристалле, который воздвигся посреди Ravenshore. Квест: глава гильдии не может до конца поверить в слухи об огненном озере и просит вас отправиться в Ironsand Desert, найти это озеро и вернуться с кем-нибудь, кто видел, как оно возникло, и мог бы рассказать ему об этом феномене. Интересующий вас человек (вернее, тролль!) находится в локации Ironsand Desert, его зовут Overdune Snapfinger (живет в доме, стоящим внутри другого, разрушенного дома; как его привести — см. прохождение Ironsand Desert).

После того как вы приведете тролля в Merchant Guildhouse, вам покажут красивый мультик и поставят новую задачу: надо объединить пять фракций Джадема: минотавров из Ravage Roaming, клериков Замка Солнца из Murmurwoods, драконов из Garrote Gorge, некромантов из Shadowspire и рыцарей-охотников на драконов, стоящих под предводительством рыцаря Charles Quixote лагерем в локации Garrote Gorge. Сразу предупреждаю: четыре из этих пяти заданий являются взаимоисключающими. То есть вам придется дважды выбрать, на чью сторону встать: в конфликте некромантов и священников и в конфликте драконов и охотников на них. Как только вы выполните квест одной из сторон, вы станете злейшим врагом в локации, принадлежащей другой стороне (правда, на тех, кто живет в домах, это почему-то не распространяется). Так что действуйте осмотрительно. Подробные описания всех квестов см. в прохождениях соответствующих локаций. Напоследок Бастиан посоветует вам обратиться к историку Sahil Ittalle, живущему в северной части Альвара.

OGRE RAIDING FORT

Население: разномастные огры, наемники и солдаты удачи. Противно то, что их много, и они набрасываются прямо от входа. Я лично использовал свиток невидимости, вошел, поднялся на второй этаж и очистил его (там их всего несколько штук пасется). А затем с лестницы можно без особых проблем перебить оставшихся. Главное — встать на самом ее краю, тогда враги в вас почти не попадают, а ваши удары проходят. Чтобы попасть в подземелье, надо опустить решетку на первом этаже. Кнопка, опускающая эту решетку, находится сразу справа от входа в тронный зал (комната в центре на 2-м этаже, с двумя сундуками). Кнопка почти сливается по цвету со стеной, так что смотрите внимательно! Спустившись в подземелье, перебейте огров, стоящих на стене. С трупов я снял 2 ключа (Prison Keys). В крепости огров — две тюремные камеры. Irabelle Hunter, дочка Ариона Хантера (помните веркрысу-контрабандиста?) находится в камере в северо-западной части карты. С ней надо просто поговорить, и экспа — ваша!



WASP NEST

К осиному гнезду можно пройти через узкий проход в горах рядом с брошенными палатками. Населено осами. :) Придется много прыгать: гнездо состоит из двух многоэтажных блоков, верхние этажи которых соединены коридором. Оба выхода из гнезда находятся в одном и том же ущелье, но в разных его концах. В гнезде вы соберете огромное количество Royal Wasp Jelly, за которое в локации Ironsand тролль Schmecker платит по 1000 золотых (см. прохождение).

DARK DWARF COMPOUND

Признаться, я думал, что это будет что-то наподобие гномского города из Might & Magic 7, а оказалось — подземелье с монстрами. Первыми вас встречают живые булыжники. Бьют больно, зато неподвижные. Так что если становится совсем худо, можно убежать. Странный факт: на них действует заклинание Harm (Body Magic). Что самое противное — эти камни с легкостью ломают броню на героях! Однако и на старуху есть проруха: заклинание Acid Burst наносит им такой damage, что просто загляденье. Некоторые мне даже удалось расстрелять из луков, стоя за углом. Умирая, булыжники взрываются, так что лучше от них в этот момент держаться подальше. **Внимание:** все сундуки здесь ОЧЕНЬ сильно заминированы! В одном из них вы найдете квестовый топор Axe of Balthazar. В восточной части подземелья на вас полезут Темные Гномы. Впрочем, двигаются они медленно, и перебить их из лука не составляет никакой трудности. Пройдя через две двери и оказавшись в прямоугольном зале с тремя дверями, ведущими на юг, восток и север, исследуйте сначала северный и восточный коридоры, южный — это отдельная песня. На карте я отметил темными квадратами участки пола в южном коридоре, при наступлении на которые из стены на противоположном конце вылетает Rock Blast, в два счета убивающий всю партию. Что делать? Хороший вопрос. В идеале нужно иметь в партии вампира-эксперта. Он кастует Levitate, и все ловушки вам глубоко по барабану. Ну а если такого товарища пока в наличии нет, могу рассказать, как это удалось сделать мне. Даем клерику все амулеты с защитой от магии Земли, кастуем Earth Resistance и Preservation. Сохраняемся! Фишка заключается в том, что, стоя в дверях (в смысле — не выходя в коридор), вы можете открыть следующую по коридору дверь. Из нее лезут дварфы, вы их убиваете, лечитесь, СОХРАНЯЕТЕСЬ, а потом — бегом пересекаете расстояние до следующей двери. Она уже открыта, так что вы вбегаете в комнату и слышите, как за вашей спиной пролетает этот чертов Rock Blast. Иногда не удается пробежать с первого раза. Иногда и со второго... Что ж, дорогу осилит идущий, а в сундуках, стоящих в комнатах, очень много ценного барахла, особенно в средней комнате с восточной стороны коридора. Там находится ни много ни мало, а Ring of Planes (+40 Fire, Earth, Water, Air resistances)! Без него вам будет очень трудно заполучить содержимое сундука в Chain of Fire (см. прохождение).

Dark Dwarf Compound

ЛОКАЦИЯ MURMURWOODS

Доминирующие монстры — разномастные Wisps. Бьют больно, особенно достается вампирам и некромантам. В северной части пасутся василиски, в юго-восточной — единороги. Впрочем, от всех них можно просто убежать, а дорога приведет в поселок, населенный священниками, поклоняющимися Солнцу. Кстати, этот Орден ведет войну с некромантами не на жизнь, а на смерть. Отличительная особенность этой деревеньки — отсутствие храма, где можно было бы быстро вылечиться. В северной части локации находится портал в измерение Воздуха.



Пояснения к карте:

1 — Verish (не показан на карте) — может присоединиться к
6 — Petra Mithrit — Expert Learning
7 — Qethrin Tonk — Grand Master Repair Item, квест: принести ингредиенты для Potion of Pure Personality
8 — Matric Keenedge — Master Identify Monster
9 — William Sampson — Master Regeneration
10 — Kethry Treasurestone — Master Alchemy, продажа Heartwood of Jadame, покупка Dried Sunfish
E — Guild of Light — книги заклинаний и обучение Light Magic и навыку Meditation
I — Таверна Traveler's Rest
X — Входы в подземелья

a — Пьедестал Heroism
b — Колодец, если Personality героя <16, добавляет +2 Personality навсегда
c — Тест атрибута
o — Обелиск
$ — Сундук

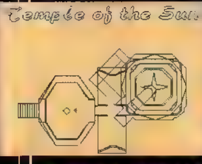
Квесты:

Castigeir (Tonk Residence) просит принести ингредиенты для питься Pure Personality. Речь идет об элементарных компонентах. В качестве награды он подарит вам бутылочку. Внимание! Почему-то на моем компьютере этот дом не отмечен на карте!

Вы помните, как в локации Alvar некто Relburn Jeebes просил вас разыскать девушку Cauri Blackthorne? А еще он посоветовал обратится к Dantillion'у за помощью в этих поисках. Так вот, Dantillion сообщает вам, что она была здесь неделю назад и все расспрашивала про стихийные катаклизмы, которые творятся вокруг. Затем девица собралась назад в Alvar, а жители Murmurwoods попросили ее об одолжении: проследить, что случилось с группой пилигримов, которые направлялись к старому друидскому стоунхенджу к северо-востоку от поселка. Девушка согласилась. Dantillion даст вам пять свитков Stone to Flesh (ведь там же василиски, они в камень превращают!) и попросит еще раз проверить, что творится у этого чертова Circle of Stone, он боится, что там что-то нехорошее. Там действительно куча этих ящеров, а пилигримы — превращены в камень. Их надо коснуться, и они оживут! Одна из статуй — Cauri Blackthorne. Она поблагодарит вас, скажет, что теперь вы достойны стать патриархами. Более того, девушка согласна присоединиться к партии, но не сейчас, а чуть позже, она будет ждать вас в тавер-

не в Ravenshore. Кстати, от души рекомендую ее взять, так как Cauri — 50-го уровня!

Stephen (Snowtree Residence) производит Клериков в Priests of the Sun. Для этого от вас требуется принести ему Prophecies of the Sun. Вы помните, мы отыскали их в свое время в Abandoned Temple? Отдайте ему эту книжку и вы не узнаете своего клерика! :)



TEMPLE OF THE SUN

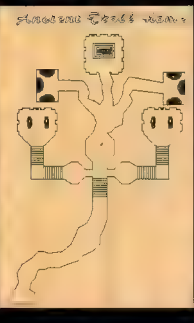
Священники солнца ведут непримиримую войну с некромантами. В ответ на предложение заключить альянс от вас требуют пойти в Necromancers' Guild, спасти посланного туда священника по имени Dyson Leland и разрушить аппарат Skeleton Transformer. Вам предстоит выбор. Дело в том, что в Гильдии некромантов вам дадут задание раздобыть Nightshade Brazier, хранящуюся здесь, в Храме солнца (см. прохождение Necromancers' Guild). Одно из двух: или вы за Свет, или за Тьму. Но! Есть одно маленькое обстоятельство. Выполнить просьбу мертвецов намного проще. Чтобы взять квестовый Brazier, нужно прийти в Храм солнца, имея в составе партии священника Dyson Leland. Тогда вы сможете обнаружить на восточной стене верхнего этажа красную кнопку, которую нужно нажать. Затем спускаетесь на нижний ярус и заходите в портал в одном из лучей центральной звезды, проходите по коридору и берете предмет. После чего лучше сразу телепортироваться куда-нибудь подальше. :) Все. Отныне священники — ваши злейшие враги.

DRUID CIRCLE



Население: летающие электрические уроды (Charger, Juggernaut и т.д.), темные дварфы и живые булыжники. В принципе, подземелье не из простых. Зато в очищенных от врагов периферийных комнатах можно отдыхать! И еще: огромные летающие электрические чудища зачастую не могут пройти в узкий проход! Так что вы можете спокойно расстрелять их из луков в реальном времени, пока они толкутся у входа в зал. В южной круглой комнате, в южной стене — замаскированная дверь. За ней — сундук с квестовой короной Druid Circlet of Power.

ANCIENT TROLL HOME



Население: василиски и летающие огоньки. В принципе, проходится элементарно. Никаких особых секретов я не обнаружил. Зачистив подземелье, отправляйтесь в Ironsand Desert и порадуйте тролля Volog Sandwind, что древняя родина троллей вновь доступна им (см. прохождение).

ЛОКАЦИЯ IRONSAND DESERT

Пустыня с кактусами и скелетами. Гоги носятся, огнем пуляются. В восточной части карты бродят циклопы. Бьют они сильно, но только вблизи, а бегают — медленно.



[illegible]

10 — Квест: разнести по 6 домам Potion of Fire Resistance
11 — Транспортная контора Guild Caravans
12 — Квест: отнести урну с пеплом в Troll Tomb, после этого Overdune Snapfinger пойдет с вами в Alvar
13 — Таверна Parched Throat
14 — Квест: найти Ancient Troll Home, апгрейд Trolls в War Trolls, Schmecker платит по 1000 золотых за Royal Wasp Jelly
15 — Вход в подземелье Chain of Fire
15а — Выход из Chain of Fire, откуда можно попасть ко входу в Plane

[illegible]

Поэтому на открытом воздухе возни с ними не больше, чем с гогами. Однако и в этом аду мы найдем друзей — в деревеньке троллей.

Квесты:

Talion просит принести ингредиенты для питья Pure Endurance.

Pole дает три бутылочки с Potion of Fire Resistance и просит разнести их по шести домам на самом юге деревни Rust. Соответственно, еще три придется где-то доставать самому.

Julian Greensward (Pole's Hovel) просит найти для троллей новое место жительства: в этой пустыне стало совсем невмоготу после появления этого огненного озера.

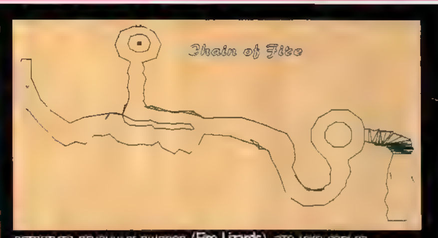
Volog Sandwind (Schmecker's Hovel) дает квест, в результате которого Trolls превратятся в War Trolls. Надо найти древнюю родину троллей (Ancient Troll Home) и выяснить, существует ли Curse of Stone (речь идет о василисках, превращающих в камень) до сих пор. Если это так, то надо найти средство снять это проклятие (т.е. перебить василисков). Один из троллей, живших в этом селе, Dartin Dunewalker, отправился на поиски в Ravage Roaming. Если встретить его там, то он может присоединиться к партии. Само же подземелье Ancient Troll Home находится в локации Murmurwoods (см. прохождение). После того как вы его зачистите, возвращайтесь и переговорите с этим троллем. Если хотите, можете даже взять его в партию.

Hobb Sandwind производит непосредственно процедуру апгрейда троллей.

Тролль по имени Overdune Snapfinger должен пойти с вами в Alvar, чтобы рассказать Бастиану о появлении огненного озера. Однако прежде он просит вас отнести урну с пеплом его брата в Troll Tomb. Нужную семейную усыпальницу (Dust) можно отыскать, следуя правилу правой руки (см. прохождение).

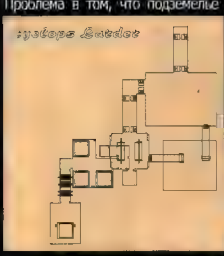
CHAIN OF FIRE

Население: гоги, в основном — обкуренные (Smoke Gogs). Что интересно — их прекрасно берут огненные заклинания. Главное — не оказаться вплотную, когда такой гог умирает, так как при этом он взрывается. Еще там вы



встретите огненных ящеров (Fire Lizards), это уже серьезные соперники. Пол вокруг сундука в круглой комнате в северной части карты — заминирован. Если туда ступить, то героев тут же убивают файерболы. Есть три варианта действий. Если у вас в партии уже имеется мастер магии земли, то надо использовать с безопасного расстояния заклинание Telekinesis. Если есть вампир-эксперт, то кастуем Levitate. А вот если таких специалистов пока нет, но шмотки ОЧЕНЬ хочется получить, то предлагаю собственный вариант. Клерик берет Ring of Planes, добытое в Dark Dwarf Compound. Затем лучший специалист по магии огня кастует Fire Resistance. Затем клерик кастует на всех по очереди Preservation. СОХРАНЯЕТЕСЬ. После чего партия смело кидается к сундуку. Страшный удар, все без сознания. Но клерик с очень высокой вероятностью останется работоспособным. Если он сильно поранен, то пусть вылечится, прежде чем трогать сундук — тот заминирован так, что мало никому не покажется. Затем клерик открывает сундук, БЫСТРО все забирает, по необходимости опять лечится (в этом месте хорошо еще раз сохраниться!) и сигает обратно! Теперь начинаем лечить бесчувственных товарищей. В моем случае у них было порядка минус ста HP. А как известно, заклинание Preservation работает очень недолго. Поэтому в первую очередь откачивайте персонажа, способного лечить — вдвоем у них дело пойдет в два раза быстрее, и у вас есть шанс восстановить здоровье героев, прежде чем они откинут копыта окончательно. Искренне желаю удачи. :) Кстати, в сундуке почти наверняка окажется две случайно выбранные уникальные вещицы. Западный выход из подземелья выводит вас в центр огненного озера. На самом большом острове — вход в Plane of Fire.

TROLL TOMB



Население — гоги всех мастей. Проходится элементарно. Нужная вам комната — большая, северная, шестиугольная. Урну с пеплом надо поставить на один из каменных столов, после чего появится сообщение, что прах тролля покоится в мире.

CYCLOPS LARDER

Население — циклопы (обычные, охотники и воины). Проблема в том, что подземелье довольно тесное, а в ближнем бою циклопы часто парализуют ваших героев. Особенно обидно, когда обездвижен оказывается единственный персонаж, способный скастовать Cure Paralysis! Так что закупайтесь свитками и эликсирами. Пройдя по коридору, идущему влево и вниз (по карте) от большого зала при входе, вы придете в квадратную комнату с двумя огненными ваннами. Открыв дверь в южной стене, окажетесь в крошечной клетушке с двумя циклопами. В этой клетушке — рычаг, открывающий тайник в западной стене. Оттуда лифт доставит вас вниз, в порьму. В сундуках, стоящих между клеток, — куча клевых предметов. Освободив пленников, надо пройти по коридору к самой южной комнате. В коридоре на полу — три ловушки, вызывающие удар огнем (на карте отмечены черным). К счастью, бьет не сильно, мне лично оказалось достаточно Fire Resistance. По бокам клетки — два сундука, в одном из них лежит квестовый предмет — Remains of Korbu.

ILSINGORE'S CAVE

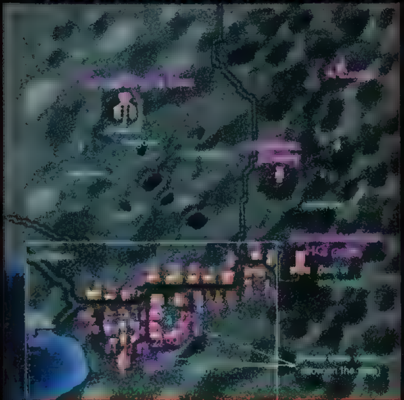
Здесь живут драконы-ренегаты, отколовшиеся от гнезда в



Garrote Gorge. Довольно серьезное подземелье, более тяжелое, чем пещера Yaardrake's Cave в Shadowspire. Однако для партии со средним уровнем порядка 25-30 никаких проблем возникнуть не должно. Драконы выманиваются по одному и отстреливаются. Acid Burst их так делает, что просто заглядение! Не пропустите сундук в юго-восточном зале. Я лично нашел в нем Crown of Final Dominion (Intellect +50, of Dark Magic, Lich) и Ring of Fusion (of Water, Alchemy Skill +5, Intellect +40, Endurance -20). Здесь же находится логово дракона Flamdring, который присоединится к партии не ниже определенного уровня.

ЛОКАЦИЯ SHADOWSPIRE

Самое клевое место. И чертовски стильное. По полям гуляют вампиры и скелеты с луками. Довольно навязчивая публика, однако... Впрочем, по сравнению со скелетными драконами они — просто милашки.



[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
из вашей руды
4 — Tristen Shillwater — Grand Master Staff
5 — Brother Crane делает предметы из вашей руды
6 — Полезная информация
7 — Полезная информация
8 — Artorius Veritas, может присоединиться к партии
9 — Полезная информация
10 — Полезная информация
11 — Carla Umberpool — Master Dark Magic
12 — Elzbet Roggen — Grand [illegible]
13 — Gethric Mercuruta, может присоединиться к партии
[illegible]
15 — Квест: принести Bone of Doom
16 — Garret Mistspring — Master [illegible]
17 — [illegible] — Grand Master Vampire
18 — Превращение некромантов в личей, квест с Book of Khel
19 — Lenord Nightcrawler — Grand Master Meditation
20 — Douglas Dirthmoore — Master [illegible]
[illegible]
Nosferatu, квест: раздобыть саркофаг и останки вампира Korbu
22 — Claderin Brightspear делает оружие из вашей руды
23 — Sheldon Nightwood — Master [illegible]
24 — Flynn Shador — Expert [illegible]
25 — Квест: доставить Vial of Grave Dirt
26 — Nathaniel Roberts, может
[illegible]
[illegible]
[illegible]
of the Sea (5000 золотых) и покупает Ground Wyvern Horn
31 — [illegible] Amulets (1500 золотых) и покупает [illegible]
32 — Helga Steeleye — Master Perception
33 — Квест: принести Iseldir's Puzzle Box
34 — Главари гильдии некромантов — Sandro и Thant
35 — Dyson Leland, пленный священник

A — Магазин Supple Leather — [illegible]
[illegible] наний и обучение Dark Magic
G — Assassin's School — тренировки
[illegible]
M — Магазин Mystical Mayhem — магические примочки
Магазин Wolve's Bane — алхимия (не попал на карту)
Сберкасса The Blood Bank (не попала на карту)
[illegible]
Blades — оружие
K — Входы в подземелья

a — Колодец, что делает — непонятно
b — Колодец, восстанавливает SP до максимума
c — Пьедестал, дает Water Resistance
o — Обелиск
$ — Сундук

Квесты:

Vetrinus Taleshire производит некромантов в личей. Но для этого вам придется ОЧЕНЬ хорошо потрудиться! Во-первых, нужно принести Lost Book of Khel, которая находится в Библиотеке на одном из южных островов Dagger Wound (см. прохождение ниже). Кроме того, для каждого некроманта в партии нужен Lich Jar. Этим добром располагает Zanthora, the Mad Necromancer, и возможно, она продаст вам несколько штук, ну а если не продаст, надо отобрать силой (см. прохождение Mad Necromancer's Lab).

Tantilion просит принести ему кость the Bone of Doom. Если вы помните, мы подобрали ее в Dire Wolf Den (локация Ravenshore). Отдаем косточку, получаем денежки.

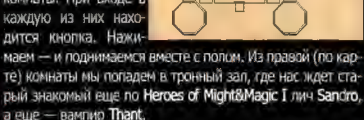
Kelvin просит принести ингредиенты для Potion of Pure Intellect.

Benefice просит доставить ему головоломку Iseldir's Puzzle Box. Предмет находится в резиденции Mad Necromancer Zanthora (см. прохождение).

Hallien мечтает, чтобы душа несчастного вампира Korbu (помните, мы нашли его останки в Cyclops Larder) упокоилась с миром. Однако местные вампиры хотят его воскресить, и им необходимо помешать. Вас просят доставить Vial of Grave Dirt из Vampire Crypt (см. прохождение).

Lathaen как раз хочет воскресить Korbu и просит вас принести останки его тела (они уже при вас) и его саркофаг, который находится в подземелье Crypt of Korbu в локации Ravage Roaming (см. прохождение). После этого ваших вампиров произведут в Nosferatu.

NECROMANCERS GUILD



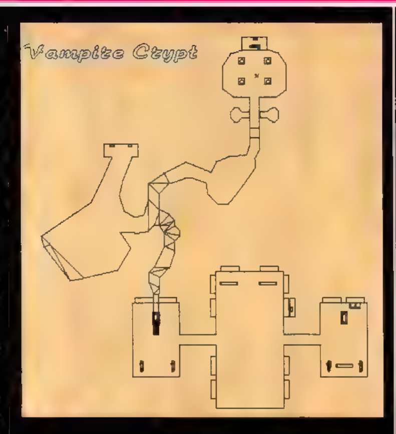
Монстров здесь нет — некроманты изначально настроены дружелюбно. В южной части карты по бокам — две пустые шестиугольные комнаты. При входе в каждую из них находится кнопка. Нажимаем — и поднимаемся вместе с полом. Из правой (по карте) комнаты мы попадем в тронный зал, где нас ждет старый знакомый еще по Heroes of Might&Magic I лич Sandro, а еще — вампир Thant.

Квест: Сандро с пониманием относится к просьбе Бастиана Лаудрина установить всеобщий мир, но, к сожалению, в данный момент вынужден отказать: между Гильдией Некромантов и Храмом Солнца бушует война. В данный момент дела складываются не в пользу нежити. Сандро позарез нужна штуковина под названием Nightshade Brazier, хранящаяся в Храме Солнца. В застенках гильдии томится в плену шпион из Temple of the Sun — Dyson Leland, посланный в свое время разрушить Skeleton Transformer. Этот клерик знает, где именно в Храме Солнца искать квестовый предмет. Сандро предлагает: взять его с собой, проникнуть в Храм, раздобыть нужную штуковину и вернуться. В этом случае он согласен на альянс. Вообще говоря, кого поддержать — решать вам. Я лично выбрал некромантов: во-первых, грех отказать своему старому приятелю, а во-вторых, раздобыть требуемое мертвецами намного проще (см. прохождение Temple of the Sun). В противном случае приготовьтесь брать гильдию некромантов штурмом.

Из левой (по карте) комнаты мы попадаем в каморку к Dyson Leland — разоблаченному диверсанту из Temple of the Sun. Он согласен выполнить то, чего от него требуют. Если хотите, можете сразу присоединить его к партии, если нет — он будет ждать вас столько, сколько потребуется, в Adventurer's Inn.

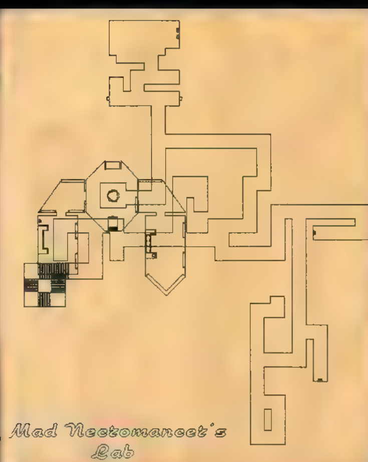
VAMPIRE CRYPT

Население: вампиры, естественно! В прямоугольном зале слева по карте от центрального надо толкнуть стол, стоящий в середине, он отъедет, и откроется подземный ход. В принципе, проходится элементарно. Нужный вам квестовый сосуд Vial of Grave Dirt — в круглой комнате с четырьмя колоннами в самом верху карты.



MAD NECROMANCER'S LAB

Как только вы окажетесь внутри, в круглом зале, на вас наедут несколько некромантов и пара костяных драконов. Что сделал я: вбежал в дверь, ведущую в комнату справа (по карте) от круглого зала. Почему-то за мной туда никто не полез, и я смог найти такое положение, что через дверь расстрелял всех супостатов — они в меня практически не попадали. Затем открываем дверь в следующую комнату. Тактика похожая: стоим в дверях, в нас не попадают, а мы — без проблем. Кстати, в какой-то момент драконы полезут из колодца в центре зала. Самое простое — подойти вплотную и забить, почему-то они эффективно работают только на расстоянии. После того как вы спуститесь в зеленые подземные коридоры, рекомендую скастовать вампиром (если он есть, конечно) заклинание Levitate: тут полно ловушек. Если вы помните, вампира можно сделать Экспертом в Shadowspire. В комнате в самой северной части карты есть два сундука. В них находятся сосуды, нужные чтобы некроманты превратились в личей (Lich Jars), и квестовая коробочка-головоломка (Iseldir's Puzzle Box), которую просил принести Benefice. Кроме того, вы найдете квестовое копье Ebonest, которое позарез необходимо рыцарю по имени Charles Quixote (см. прохождение локации Garrote Gorge).



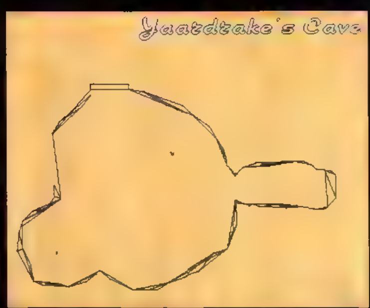
Покончив с подземельем, возвращайтесь в центральный зал и поднимайтесь на лифте на 2-й этаж. Перебив драконов, загляните за черную дверь. Там томится рыцарь Blazen Stormlance.

Квест: Блэйзен подвергался пыткам и воздействию черной магии. Его друг Dervish Chevron, живущий в Ravenshore, возможно знает способ излечить его. Если же нет, вас просят вернуться и добить беднягу! После того как вы принесете ему волшебный кристалл от Дервиша, можете взять Блэйзена в компанию. Между прочим, это — Champion 50-го уровня (!), экипированный по самое «не хочу»!

Квест: Блэйзен просит вас отнести его копье Ebonest сэру Quixote, чтобы очистить его доброе имя и репутацию его

дочери. Впрочем, как позже станет ясно, одного копья недостаточно, вам придется притащить и его самого пред светлые очи сэра Чарльза (см. прохождение Garrote Gorge).

YAARDRAKE'S CAVE



Маленькая, симпатичная драконья пещерка. Удивительно, но ее обитатели абсолютно неагрессивны. Всех этих драконов можно по одному выманить в коридор и там — загасить. Более того, у входа в пещеру можно спать (!). Квестовых предметов я там не обнаружил, но в северной части круглой пещеры находится вход в жилище дракона по имени Brimstone, который может присоединиться, если ваша партия достаточно крута.

ЛОКАЦИЯ DAGGER WOUND ISLAND (вновь)

Вам не кажется, что пришло время вновь навестить место, с которого все начиналось — Dagger Wound Island? Здесь находится библиотека, в которой хранится Book of Khel, а без нее ваш некромант не станет личем. Итак, направляемся на юго-восточный остров. Там находится обелиск, портал в измерении земли и древняя библиотека.

UPLIFTED LIBRARY

Население — живые булыжники и тритоны. Планировка библиотеки очень проста, поэтому для экономии места обойдемся без карты. Необходимо трижды подняться на лифте. На каждом этаже обследуйте книжные полки — и на верхнем, и на нижнем ярусе там куча классных свитков. На третьем, последнем этаже, поднимитесь на верхний ярус и пройдите в центр — там постамент с кнопкой. Нажмите ее — сверху опустится лифт. Только не встаньте под него! Лифт поднимет вас на чердак, где в сундуке хранится искомое сокровище — Book of Khel.

ЛОКАЦИЯ GARROTE GORGE

Квесты:

Маленький хинт: прежде чем выполнять что-либо из того, о чем вас здесь попросят, пообщайтесь с драконами в Dragon Cave. Вы увидите, что задания, которые вам будут там давать, зеркально повторяют задания рыцарей. А кому помочь — решать вам.

Calindril просит принести загадочный цветок **Dragonbane Flower**, который не только полезен людям как лекарство, но и смертельно ядовит для драконов (драконы тоже попросят вас принести его, см. ниже).

Leane Stormlance заведует производством **Knight'ов** в **Champion'ов**. Ее отец, **Blazen**, давным-давно ушел гасить скелетных драконов в **Shadowspire** (вы же помните, мы его освободили из темницы в **Mad Necromancer's Lab**). С собой папаша унес знаменитое копье Ebonest, которое позарез нужно девушке, чтобы ее саму произвел в Чемпионы сэр **Charles Quixote**. Копье должно быть при вас (см. прохождение Mad Necromancer's Lab). Отдать бы его ей, да и дело с концом, но все не так просто: девчонке и папашу в придачу подавай! А папаша, если вы его в свое время не взяли в партию, пьянствует в таверне в **Ravenshore**. Вот так. Да, и учтите, если в момент, когда вы предъявите ей отца, у него не будет в руках квестового копья, она его не узнает! После этого можно топать в замок, где сэр Чарльз производит всех в Чемпионы.

При попытке заключить с командиром охотников на драконов альянс сэр Чарльз обнаруживает совсем не рыцарскую меркантильность. Огрский маг **Zog** в свое время не оправдал доверие сэра Чарльза. Он взял товар — драконье яй-



Пояснения к карте:

1 — Деловой центр, в него входят:
Резиденция рыцаря Charles Quixote
Магазин Ward and Pendants — магические примочки
Таверна Dragon's Blood Inn
Храм Sacred Steel — лечение
Магазин Lance's Spears — оружие
Транспортная контора Guild Caravans
2 — Поселение охотников на драконов
3 — Лагерь рыцаря Jeric Whistlebone
4 — Naga Vault
5 — Dragon Cave
6 — Grand Temple of Eep
0 — Обелиск

цо, обещав заплатить позднее, и кинул. Более того, посланца рыцарей, требовавшего денег, убили! Соответственно, вам предлагается достать яйцо из крепости Зога в **Ravage Roaming** и принести его во дворец.

Zelim (**Foestryke Residence**) просит принести барабан победы (**Drum of Victory**), с его помощью можно изничтожить всех драконов в регионе. Барабан был потерян в битве с Нагами. Соответственно, он находится в **Naga Vault** (см. прохождение).

Avalon просит поддержки в борьбе с драконами. Ему нужно ни много ни мало, чтобы вы перебили всех драконов в локации и в **Dragon Cave** (драконы тоже попросят вас перебить всех рыцарей, см. ниже).

GRAND TEMPLE OF EEP

Население: веркрысы, анималисты, **Shapeshifters**. Для прокачанной партии — ничего сложного. В квадратной комнате в юго-восточной части карты (туда надо добираться через дверь в восточной стене молельного зала) есть стол со стулом, на столе — кнопка, открывающая дверь за кафедрой молельного зала. В сундуке в круглой юго-восточной комнате — кусок сыра **Frelandeau**, который надо будет отдать коллекционеру **Asael Fromago** в Альваре.



NAGA VAULT

В центре овальной комнаты — пульт с пятью кнопками, которые открывают пять дверей в этой комнате. За западной дверью — тайник. Внимание! Кнопка в колонне, стоящей в центре левой (по карте) комнаты, к которой ведет изломленный под углом коридор, заминирована! Когда вы ее нажмете, в зале сзади вас появится сундук, в котором будут: квестовый барабан **Drum of Victory** (его просил принести **Zelim** в лагере охотников на драконов), а еще я там нашел плащ **Archangel Wings** (**Feather falling, Intellect +30, all magic resistances +10**)

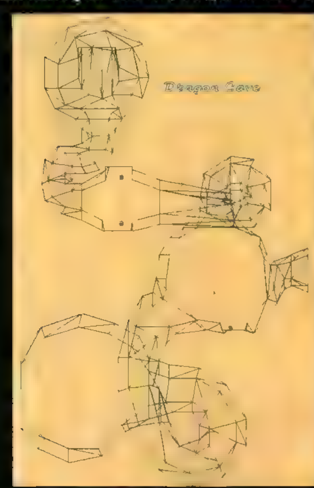
DRAGON CAVE

Монстров здесь ПОКА нет. Я имею в виду, что до поры до времени драконы настроены мирно... по крайней мере, пока вы не встали на сторону охотников на них. Повторюсь, задания, которые вам будут здесь давать, зеркально повторяют задания рыцарей.

Квесты:

Jerin Flame-eye просит перебить всех охотников на драконов.

Balion Tearwing объяснит вам, что драконы могли бы использовать цветок **Dragon Bane**, чтобы приготовить мощное противоядие.



Лидер драконов **Deftclaw Redreaver** требует в обмен на альянс принести драконье яйцо, отнятое рыцарями. Если вы доставите яйцо, драконы одолеют охотников.

Для того чтобы драконы в вашей партии превратились в **Great Wyrm'ов**, нужно перебить всех охотников в лагере и принести лидеру драконов **Deftclaw Redreaver** меч рыцаря по имени **Jeric Whistlebone**.

Обучение:

Ishton — Expert Dragon
Erthint — Master Dragon
Klain Scarwing — Grand Master Dragon

Дракон Ithilgore предлагает присоединиться к партии.

(Окончание следует)




106.8 FM
радио
СТАНЦИЯ
2000
сегодня музыка звучит так!
ФОТОГРАФ К. ПОПОВ

ЗАТЕРЯННЫЙ МИР

Сергей ДРЕГАЛИН

СОВЕТЫ И НАБЛЮДЕНИЯ

1 Если вы испытываете большой дефицит средств, а криминальная обстановка, наоборот, процветает, то можно утихомирить разгулявшихся бунтарей и без постройки дорогостоящего полицейского участка (30 золотых). Просто обучите полицейского и направляйте его охотиться за нарушителями порядка до тех пор, пока тот не превратится в облачко дыма. Правда, такой трюк работает до тех пор, пока население не потребует полноценного полицейского участка.

2 Как не трудно заметить, криминальные элементы частенько мутузят мирных жителей, нанося при этом вполне ощутимый вред здоровью граждан. Если не пресечь вовремя подобные потасовки, то бунтарь может забить своих жертв до смерти!

3 В полицейском участке плененные криминальные личности подвергаются моральной обработке и перевоспитанию. После прохождения полного курса «воспитательных работ», они вновь становятся добропорядочными гражданами.

4 Если вы построите новый город, то в его исследовательской лаборатории будут известны все ранее открытые технологии. Больше того, вы можете вести в городах параллельные исследования, т.е. в одном открывать одну доступную технологию, в другом — вторую и т.д.

5 Обратите внимание, что подданные не ходят в столовую, не едят в харчевне (как, скажем, в «Войне и Мире»), но еда со склада убывает с завидной регулярностью. Так что периодически поглядывайте на статистику потребления и производства еды. Кстати, последний показатель является мгновенным, а не усредненным!

6 Деревья, ягоды и дикие животные являются «бесконечными природными ресурсами». Другой вопрос, что дерево может расти минут десять реального времени... Поэтому не торопитесь вырубать ближайшие леса в самом начале миссии — оставьте их в виде стратегического запаса на случай непредвиденных обстоятельств. Последнее относится и к запасам камней.

7 Если заставить служащего покинуть то здание, где он работает, то из расходной статьи бюджета немедленно вычитается стоимость содержания этой постройки. Но при этом, разумеется, прекратится и функционирование данного заведения.

8 Держите около плантаций охотника. Это позволит сэкономить время, когда он автоматически побежит атаковать диких животных, пожирающих всходы.

9 Склады, на каждом из которых может храниться до 25 видов любого добываемого ресурса, лучше всего строить поближе к крупным месторождениям. Это позволит уменьшить затраты времени на транспортировку сырья.

10 Чтобы быстро удовлетворить потребности нации, используйте тактику «заблаговременного строительства». Например, когда число подданных достигнет десяти-пятнадцати, то есть большая вероятность, что им скоро захочется посидеть после трудов праведных в трактире. Постройте это сооружение, но не обучайте трактирщика, либо обучите последнего, но сразу же выводите из трактира (см. совет № 7). Теперь спокойно дожидайтесь, когда в списке требований появится данное сооружение, и дайте отмашку на начало его функционирования.

11 Сбор налогов происходит приблизительно каждый тридцать пять секунд реального времени. Помните, что криминальные элементы, помимо терроризирования мирных граждан, еще и укрываются от выплаты налогов!

12 Немного арифметики. Каждый ваш подданный (не считая бунтарей) исправно платит по шесть золотых в казну. При этом один жилой дом увеличивает популяцию на троих жителей, но требует 5 единиц на обслуживание. Итого получается, что постройка дома приносит 3*6-5=13 золотых. А что с жилым комплексом, который стоит 7 единиц, но увеличивает популяцию на 9 жителей? Тут вычисления выглядят следующим образом: 9*6-7=47. Выводы очевидны.

13 Не забывайте о возможности мгновенной «перегонки» грибов/табака/какао в пищу. Для этого достаточно щелкнуть на символе еды в окошке статистики. А ползунком в этом же окне вы можете отрегулировать автоматическую «перегонку».

14 Если в окошке финансов баланс указан в скобках, то это значит, что он еще не окончательно сформирован и может измениться. Причиной этому, например, может стать появление на свет нового горожанина.

15 Любое здание можно разобрать. Это очень полезная особенность, так как на месте сооружения остаются камни, которые несложно подобрать и отнести на склад до лучших времен.

16 Заметьте, что ваши подданные утаптывают тропинки. Подобные коммуникации, во-первых, ускоряют передвижение, а во-вторых, послужат хорошим ориентиром при планировании застройки поселения.

17 Не злоупотребляйте одновременным возведением множества сооружений! Дело в том, что ресурсы будут распределяться примерно поровну между всеми стройками, а это может обернуться всеобщей остановкой процесса строительства при нехватке материалов. Лучше возвести один домик, чем заложить пять-семь фундаментов и бесконечно долго ждать окончания этого долгостроя.

18 Запасайтесь деревом! Ведь оно нужно не только при строительстве, но и для выработки других ресурсов (например, железа).

19 На что влияет мотивация? В первую очередь, на скорость работы ваших подданных. Если не скупиться на финансирование этой области, то они будут возводить сооружения заметно проворнее (а возможно, и чаще платить налоги, хотя не факт). Во-вторых, когда ваша нация разрастется до внушительных размеров, вам будет просто необходимо выделять средства на мотивацию, чтобы в городе не появилось бездельников и хулиганов, разрушающих здания.

20 Впрочем, разрушение зданий происходит не только от вредной деятельности особо безответственных жителей. Если в казне будет недостаточно средств на содержание построек, то они постепенно начнут ветшать и разрушаться. Причем, чем больше дефицит средств, тем сильнее портятся сооружения.

21 При торговле с другими нациями, прежде всего, необходимо установить с ними мирные отношения. Для этого нужно возвести посольство и отправить дипломата с предложением о мире. Если предложение будет принято, то имеет смысл поскорее возвести рыночную площадь и обучить торговца. Посмотрите, что предлагают на продажу, и что желают приобрести ваши союзники — эти ресурсы будут подсвечены. Не пытайтесь купить/всучить те материалы, которые затемнены — это бесполезно. Далее, сориентируйтесь по поводу цен и объемов продаж/закупок (последние регулируются ползунками). Разобравшись со всеми этими нюансами, укажите своему торговцу маршрут и дайте окончательный приказ начать торговлю. Заметьте, что возможно вести торговые операции сразу с несколькими товарами.

22 Дополнение к предыдущему пункту. Прибыль можно получить лишь в том случае, если вы установили торговые отношения с другой нацией. Между вашими собственными городами возможна только переброска ресурсов, без получения каких-либо барышей.

23 Охотники представляют высокую ценность на начальном этапе развития поселения — ведь они могут достаточно быстро забить склады едой. Но впоследствии, когда вы наладите производство пищи на широкую ногу, охотников имеет смысл обучить другой профессии.

24 Развивать поселение нужно с позиций минимализма. Судите сами — чрезмерное количество построек серьезно ударит по финансовому благополучию нации, а большое число подданных грозит вылиться в массовые восстания. Поэтому, во-первых, не стройте ничего лишнего, а во-вторых, прежде чем повысить численность населения, выполните все текущие пожелания нации и априорно подготовьтесь к выполнению новых требований (см. совет № 10).

25 Залог процветающей и счастливой нации — своевременное выполнение всех требований. Вторым и не менее важным фактором является наличие достаточного количества еды на складах.

26 Наиболее прихотливыми существами являются анты — упаси вас бог не выполнить в кратчайшие сроки хотя бы одно из требований! Самые спокойные в этом отношении — толстокожие эльфы, а грациозные дриады занимают промежуточную ступень.

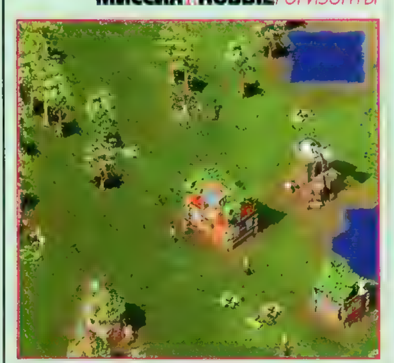
27 Библиотека повышает скорость исследований лаборатории на 50%. При этом, не имеет смысла строить больше одной библиотеки в городе (впрочем, это и не возможно), так как их эффект не суммируется.

28 Для уничтожения всей нации достаточно разрушить здание городской мэрии. Тогда немедленно падут все сооружения и погибнут даже самые сильные воины. Совет тут очевидный — бросайте все силы на атаку вражеских мэрий и берегите как зеницу ока свою собственную мэрию!

ПРОХОЖДЕНИЕ

ДРИАДЫ

МИССИЯ 1 НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ



Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как у вас появится второй город и две сторожевые башни с разведчиками.

Комментарии к выполнению: Будьте внимательны с формулировкой задания — обе сторожевые башни нужно возвести во ВТОРОМ городе. Знание этого немаловажного факта избавит вас от множества неприятных минут!

Для начала обучите в университете основательницу и прикажите ей создать новый город. Внимательно выбирайте место для закладки замка — желательно чтобы поблизости было как можно больше основных ресурсов (дерева, камней, пищи). Грамотный подбор территории позволит вам достаточно скоро поставить на ноги новое поселение.

После этого постройте необходимый минимум — университет и пару домиков — во втором городе. Поднакопив ресурсов, приступайте к строительству двух сторожевых башен и тренировке двух скаутов. Когда последние займут места в башнях, миссия завершится.

МИССИЯ 2 ГОРОД-САД



Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы принесете в свой город три единицы дерева.

Комментарии к выполнению: Оригинальная миссия. Оригинальная в первую очередь тем, что не требует никаких усилий со стороны строителя. Совершенно верно — для успешного окончания этапа, вам не нужно строить ни одного сооружения!

Итак, первым делом объедините в отряд двух каменотесов, двух скаутов и лесоруба. Всей этой теплой компанией отправляйтесь на северо-запад, внимательно изучая территорию на предмет появления единственного дерева, которое вам и нужно срубить. Когда оно будет обнаружено, то вы поймете, зачем в отряд были включены каменотесы — Последнее Дерево окружено плотной чредой валунов. Впрочем, настолько ли уж плотной? Если присмотреться, то можно без труда найти слабое звено — одиночный валун, который под ловкими ударами каменотесов быстро превратится в 12 камней. Ну а после, не грех приниматься и за само дерево!

МИССИЯ 3 ДЕНЬ ГОРОДА

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как у вас на складе появится хотя бы 10 шоколадных пирожных.

Комментарии к выполнению: Исключительно «научная» миссия — прежде чем вы осуществите подготовку к празднику, ученым придется изрядно поработать!

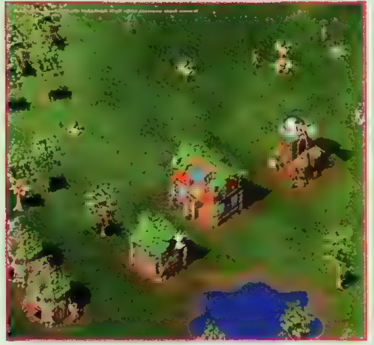
Итак, развивайтесь по стандартной схеме (см. выше). Доведите численность населения до 10-12 дриад и приступайте к научным открытиям. Цепочка, надо сказать, будет достаточно длинной: «Каменотес», «Охотница», «Земледелие», «Плантация какао», «Склад», «Таверна», «Сторожевая башня», «Посольство», «Алфавит», «Рыночная площадь» и только потом



«Кондитерская»! Как видите, есть над чем поломать голову и на что потратить средства.

По ходу исследований, накопите 20 единиц какао и 10 единиц дерева — это минимум для производства 10 шоколадных пирожных. Ну а потом просто дожидайтесь, пока дриада-кондитер не закончит приготовление сладостей.

МИССИЯ 4. ПЕРВЫЙ КОНТАКТ



Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы доставите в столицу эльфов 5 шоколадных пирожных, а взамен получите 5 бутылок превосходного грибного шнапса.

Комментарии к выполнению: Все бы ничего — да уж больно нетороплививы эти эльфы! Так что можете не особенно торопиться устанавливать мирные отношения, а перво-наперво подтяните экономику.

Разовейте всю необходимую инфраструктуру для производства шоколадных пирожных (см. предыдущую миссию). После этого забейте склады обычными ресурсами, удовлетворите все требования населения и приступайте к строительству посольства и обучению дипломата.

Отправьте свою посланницу к эльфам. Не факт, что это удастся сделать сразу — возможно, что ваши синие задумчивые соседи не успели построить собственное посольство.

После установления мирных отношений (а это нужно сделать обязательно), вам нужно начать торговлю. Опять же, прежде чем пытаться притащить пирожные, убедитесь, что эльфы отстроили рыночную площадь. Потом посмотрите, достаточно ли у них шнапса — если иконка в виде зеленой бутылки затемнена, то купить его вы не сможете. Придется дожидаться, пока «первоклассный напиток» не будет подан в достаточно количестве.

МИССИЯ 5. ГОРЬКИЙ-19



Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы уничтожите в учебном городе эльфов здание ратуши.

Комментарии к выполнению: Что же, час битвы пробил! И не обращайте внимания на слово «учебный» в тексте задания — убивать ваших воительниц будут вполне по-настоящему. Впрочем, и вы зададите эльфам жару без всякой поправки на «учебность»...

Оцените запасы на ваших складах — впечатляет, верно? Да и военная инфраструктура развита на «отлично», так что без промедления начинайте строить новую армию. Те силы, которые в начале этапа находились около казарм, потребуются для отражения атаки эльфов.

Не забудьте возвести школу и обучить полицейского-дриаду. Вполне вероятно, что при таком количестве населения, могут начаться волнения масс, вытекающие в беспорядки... А в военное время это ну совершенно ни к чему.

Не торопитесь отправляться на битву, едва в вашем распоряжении окажется пять-семь воительниц. Этих сил будет явно недостаточно. Сначала соберите максимальную по численности армию и разбейте ее на три части. Первая группа — ударная. Она должна быть самой многочисленной, и в ее состав должный войти самые сильные воительницы. Вторая — отвлекающая, состоящая из трех-четырех быстрых солдат. Наконец, третья группа должна остаться в качестве городского патруля и резерва.

Нападение лучше всего проводить не с северного направления, а с южного, так как оно слабее укреплено, да и до мэрии оттуда добраться несколько проще. Начните войну с обманного маневра, и вышлите отвлекающую группу к северной границе поселения противника. Оттяните подальше от города как можно больше войск врага и бросьте группу своих «камикадзе». Займитесь ударной группой, которая в это время должна уже активно штурмовать здание мэрии.

Когда противник сообразит что к чему, и потянется назад, выводите резервные войска и задержите врага, чтобы выиграть время. При правильном расчете, ваши воительницы должны успеть разделаться с мэрией до возвращения основных сил эльфов. А коли так, то вы окажитесь победителем в этой «учебной» войне...

ЭЛЬФЫ

МИССИЯ 1. ТАВЕРНА



Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы откроете в вашем городе первую таверну.

Комментарии к выполнению: Надо сказать, что эти неприхотливые толстокожие эльфы — достаточно мирные существа. На протяжении первых пяти миссий вам не потребуется ни разу обнажить оружие, чего не скажешь о первых миссиях дриад и антов.

Итак, все, что от вас требуется на данном этапе — это возвести последовательно жилой дом, университет и лабораторию. Начинайте возведение первого сооружения, после чего отправьте одного грузчика на сбор ягод — обеспечение продовольствием превыше всего.

Постройте университет и отправьте одного из грузчиков на курсы повышения квалификации и переучите его в каменотеса. После этого отправьте новоиспеченного работничка на добычу камней. Точно таким же способом обучите лесоруба и заставьте его пополнять склады запасами древесины.

Возведите лабораторию. Если позволяют ресурсы, то постройте второй жилой дом — это позволит вам собирать больше прибыли и более полноценно финансировать науку.

Выделите все доступные средства на исследования, и изучите в лаборатории технологию «Земледелие». Затем изучайте технологию «Таверна». Когда второе исследование завершится, в списке построек появится вожделенная таверна. Возведите ее, и миссия будет успешно окончена.

МИССИЯ 2. ПЯТЬ ЗОЛОТЫХ

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как в ваших сундуках окажется не менее 3000 золотых монет, а в городе будет проживать не менее 25 жителей. При этом они должны быть довольны вашей политикой.



Комментарии к выполнению: Чуть более сложное задание, нежели предыдущее. Основная проблема состоит не столько в накоплении трех тысяч золотых, сколько в поддержании высокой морали нации. А для этого необходимо держать на нулевой отметке состояние преступности и выполнять все требования своего народа.

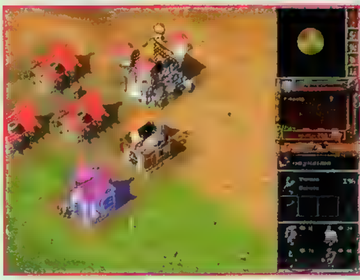
Начало миссии стандартное — стройте университет, жилые дома, таверну. Чтобы поселение продолжало расти и постепенно превращалось в цветущий город, стройте новые жилые домики.

Когда численность населения увеличится примерно до 12-15 эльфов, заблаговременно возведите таверну и газетный киоск. После этого временно приостановите рост поселения и займитесь наукой.

Чтобы успешно бороться с преступностью, вам понадобится эльф-полицейский (полицейский участок строить не нужно — дюже накладно). Для этого побыстрее изучите технологию «Право».

Когда страж порядка будет зорко наблюдать за толпой, можно полностью остановить науку (не финансировать вообще) и сосредоточиться на увеличении популяции и накоплении денежных средств. При достижении численности населения в 20-22 эльфа, постройте еще одну таверну, что называется, про запас. Истребите всех бунтарей, доведите популяцию до 25 эльфов, после чего просто ждите, когда ваша казна наполнится необходимым количеством золотых.

МИССИЯ 3. КРОЛИКИ!



Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы соберете на своем складе не менее 100 единиц еды.

Комментарии к выполнению: Кролики! Они повсюду! Они истребляют плантации, грозя лишить целую нацию запасов продовольствия!.. Что же, «будем мочить»! (цитата)

Сразу приступайте к обучению двух-трех охотников. Они помогут вам не только избавиться от вредных существ, но и пополнить запасы продовольствия. Ведь кролики, как известно, это не только ценный мех, но и четыре единицы пищи!

Когда нашествие будет остановлено, изучите технологию «Таверна». Оставьте одного охотника около плантации на юге поселения, а других переучите в каменотесов и лесорубов. Поднакопив ресурсов, приступайте к постройке таверны на случай, если у ваших подданных появятся категоричные требования.

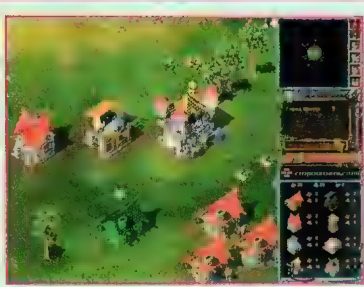
Увеличьте мотивацию и ждите когда склады будут забиты едой.

МИССИЯ 4. НОВЫЕ ЗЕМЛИ

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы построите в своем городе три новые сторожевые башни.

Комментарии к выполнению: Очевидно, что построить сами сторожевые башни (пусть даже и три штуки) — плевое дело по сравнению с изучением одноименной технологии. Вот тут придется попотеть.

Всю миссию можно условно разбить на две части — форсирование науки (до тех пор, пока не будет исследована технология «Сторожевая башня») и собственно возведение башен.



Начинайте развиваться по стандартной схеме — университет, таверна, лаборатория. Отстроив все эти сооружения, отошлите пару-тройку подданных на добычу камня и леса. Доведите численность населения до 18-20 эльфов (больше не нужно, иначе придется тратить много сил на борьбу с преступностью) и приступайте к изучению новых технологий, предварительно дав науке солидный приток финансов.

Прежде всего, изучите технологию «Бараки», после чего откроется технология «Сторожевая башня». Исследуйте последнюю и займитесь возведением башен. К этому моменту вы должны быть обеспечены всеми необходимыми ресурсами для построек.

МИССИЯ 5. ДЕЛА БАНКОВСКИЕ



Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы откроете в своем городе банк и с помощью торговли заработаете, по крайней мере, 5000 монет.

Комментарии к выполнению: Еще одна мирная миссия. В ней не нужно воевать, несмотря на то, что неподалеку от вашего поселения присмотрели себе место дриады. Наоборот, мир и крепкие торговые отношения — вот залог гарантированного успеха.

Первым делом обучайте в университете пару охотников, лесоруба и каменотеса. Затем займитесь строительством двух-трех грибных ферм. Лучше не экономить на этих сооружениях, так как грибы очень вам пригодятся для производства шнапса и пищи.

Установите мирные отношения с дриадами. Изначально вы находитесь с ними в состоянии перемирия, что позволяет спокойно сосуществовать по соседству, не опасаясь внезапного нападения, но не дает возможности торговать. А последнее очень важно для быстрого завершения этой миссии. Поэтому не затягивайте с мирным договором и отправляйте дипломата.

После того как мир будет принят (а это обязательно произойдет), начинайте торговлю. По началу торгуйте лесом, пищей или камнями (в зависимости от того, что будут покупать дриады), а потом переходите на более перспективный в плане прибыли шнапс.

Постройте газетный киоск, исследуйте технологии «Винодельня» и «Банк», после чего смело разбирайте здание лаборатории — оно больше не понадобится. Прекращайте финансирование науки и копите заветные пять тысяч золотых.

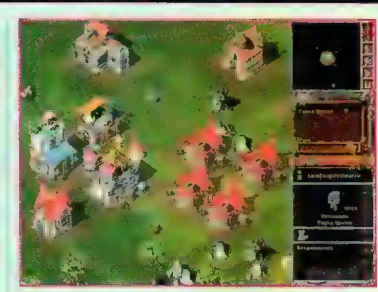
Обязательно постройте банк — он принесет вам порядка сорока золотых чистой прибыли (за каждую выплату налогов)! Не смущайтесь тем, что для строительства банка нужно пять единиц металла — его проще купить у дриад, нежели добывать самостоятельно.

Когда в вашей казне будет примерно две-три тысячи золотых, дриады изменят дипломатический статус с состояния «мир» на «перемирие». Ничего страшного в этом нет — даже без торговли вы достаточно быстро соберете оставшуюся сумму.

АНТЫ

МИССИЯ 1. ЗАСУХА

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы запасетесь, по крайней мере, 100 единицами еды.



Комментарии к выполнению: Начало миссии вполне стандартное — жилой домик, университет и лаборатория.

После этого начинайте запасаться камнями и деревом, для чего вам необходимо обучить соответствующих работяг в университете. Стройматериалы понадобятся для возведения трех складов, суммарная вместимость которых будет равна 75 единицам каждого ресурса. Несложно подсчитать, что вкупе с вместимостью замка (25 единиц) вы как раз получите требуемый резерв на 100 единиц.

Осталось только забить склады под завязку едой. Проще всего переобучить каменотесов и лесорубов в охотников, а всех свободных грузчиков отправить на сбор ягод. Вуаля — через несколько минут миссия будет успешно завершена.

МИССИЯ 2. БАРАБАНЫ СУДЬБЫ



Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы построите казарму и выведите на плат первого анта-пиротехника.

Комментарии к выполнению: Обучить воина не сложно — для этого необходим минимум ресурсов, две исследованные технологии и отстроить казармы.

Обеспечьте поселение всем необходимым, позаботьтесь о продовольствии и приступайте к изучению технологии «Посольство». Да-да, именно данная технология впоследствии позволит вам создать бараки. В этом вы вскоре убедитесь — аккурат, после окончания первого исследования! Параллельно занимайтесь накоплением основных ресурсов (дерево и камни) и, если есть желание, расширяйте инфраструктуру города.

Изучив «Посольство», щедро финансируйте науку и запускайте исследование «Рыночной площади». По окончании работ, исследуйте последнюю технологию в цепочке — «Казарма».

Возведите казармы и обучите требуемого воина. Обратите внимание, что вам достаточно лишь вывести его на плац — экипировкой заниматься не требуется!

МИССИЯ 3. СТРАШНЫЙ ЗАГОВОР



Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы уничтожите дипломатов эльфов и дриад и разрушите их посольства.

Комментарии к выполнению: Признаться, я в первый раз выбрал совершенно неправильную тактику. А именно, начал готовить глобальное нападение. Тренировал войска, изучал технологии, укреплял поселение... И тихо недоумевал, как может быть такой сложной и затянутой всего лишь третья миссия кампании? Сравните третьи миссии дриад и эльфов и вы поймете мое недоумение, перерастающее в смутные подозрения.

Сомневался я не зря. Действительно здесь не нужно ударяться в глобальное развитие и часами ждать изучения очередной технологии. Все намного проще. Действовать нужно грубо и быстро — именно так, как это ближе всего воинственным антам.

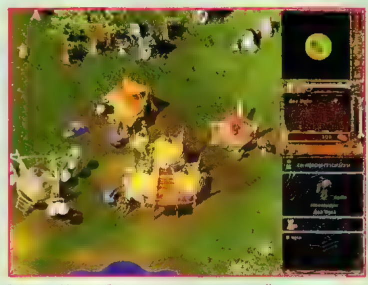
Небольшие приготовления к войне будут заключаться в следующем. Постройте четыре дома казармы. Обратите внимание, что никаких исследований проводить не нужно — очень многие здания (в том числе и казармы) «открыты» изначально.

Теперь приступайте к добыче леса и постройке воинов. Вам понадобится примерно пятнадцать-двадцать обычных вояк, чтобы расправиться сначала с неповоротливыми эльфами, а потом и с прыткими дриадами. Во время последнего штурма старайтесь оберегать ветеранов (воинов, рядом с названиями которых, есть звездочка) — они куда более эффективны в сражениях, нежели зеленые новобранцы.

При штурме поселений используйте следующую тактику — один из воинов (я его, по понятным причинам, назвал «камикадзе») выманивает основные силы противника, а в это время ваши ударные силы сметают тех, кто имел неосторожность остаться в черте города. Тут главное умело координировать действия и почаще сохраняться.

Возможно, что у вас получится стравить между собой эльфов и дриад. У меня это так и не получилось — то ли из-за того, что я не достаточно далеко выманил солдат, то ли из-за перманентного мира между этими нациями.

МИССИЯ 4. ТЫСЯЧА ОБЛАКОВ



Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы построите диванную и изготовите 20 сигар.

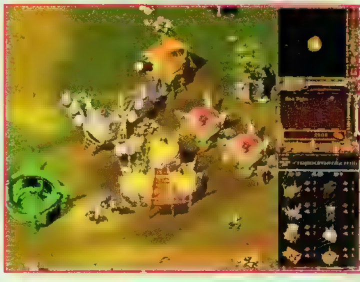
Комментарии к выполнению: Очень простая миссия, на которой можно отдохнуть после недавнего изнуряющего сражения.

Для начала разверните глобальное строительство — последовательно возведите диванную и табачную плантацию. Только не торопитесь запускать служащего в диванную — повремените, покуда ваши подопечные не потребуют запустить ее работу. А вот функционирование плантации должно начаться немедленно, ведь для производства двадцати сигар, табака потребуется вдвое больше!

Параллельно исследуйте технологию «Табачная мастерская». Когда работа ученых антов завершится, стройте одноименное сооружение. Ну а после этого останется только дождаться, когда на складах соберется требуемое количество сигар.

Последний совет — не форсируйте увеличение популяции. Это создаст только лишние хлопоты и проблемы. Обходитесь минимумом.

МИССИЯ 5. ЗЛЫЕ ЧАРЫ



Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы разрушите храм дриад.

Комментарии к выполнению: Очень динамичная миссия, которую можно пройти двумя путями. Путь первый — долгосрочное и капитальное развитие. Он по-своему хорош, но уж больно растянут по времени. Поэтому давайте действовать более хитро и коварно. Ведь анты — прирожденные воины, верно? Всякие «дипломатии-фигломатии» — не для таких храбрецов!

Не занимайтесь благоустройством поселения вообще. Повторяю — вообще. Загоняйте всех ваших работяг в университет, оставив за порогом только единственного охотника. Теперь начинайте строительство армии охотников.

Вам вполне хватит шестерых-семерых воинов. Пока они тренируются, передислоцируйте обученных охотников на юг, к поселению дриад. Но будьте предельно внимательны — на подходе к городу начинайте двигаться по периметру границы против часовой стрелки и остановитесь на плато с западной стороны. Иначе вы нарветесь на сторожевые башни, которые за считанные секунды превратят ваших бравых охотников в зеленоватое облачко.

Если вы действовали достаточно быстро, то основные силы будут сосредоточены около вражеского поселения в тот момент, когда дриада-строитель будет заканчивать возведение казарм. Нападите на нее и разрушьте недостроенное сооружение. Все, теперь вы в относительной безопасности.

Аккуратно двигайтесь с запада на восток, к центру поселения. Ни в коем случае не приближайтесь к северной границе — там находится три башни, охраняющих храм!

Несмотря на то, что разрушение именно этого храма является конечной целью миссии, лучше даже и не смотреть в его сторону. Вы не забыли, что для уничтожения целой нации достаточно лишь сравнять с землей здание городской мэрии? Так воспользуйтесь этим и без особенных усердий покончите с

ТЕХНОЛОГИИ

ОБЩИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Сторожевая башня

Сторожевая башня обеспечивает постоянное наблюдение за близлежащей территорией. Кроме того, играет существенную роль в цепочке технологий.

Каменотес

Каменотес вырубает из скал камень, используемый затем при строительстве домов. Учтите, что камни, в отличие от дерева, не бесконечный ресурс!

Охотник

Охотник охотится на диких животных, пополняя тем самым городские запасы еды. Приносит за один раз сразу четыре единицы пищи, правда, иногда может простоять чуть ли целую вечность в ожидании своей жертвы.

Земледелие

Земледелие открывает путь следующему уровню исследований, посвященных новым источникам питания.

Посольство

Посольство необходимо для того, чтобы устанавливать и поддерживать дипломатические отношения с другими расами. Правда, для установления отношений и у другой расы должно быть такое же посольство (оно будет отображено на карте, если вы находитесь в состоянии перемирия).

Алфавит

Разработка алфавита способствует дальнейшему развитию культуры — Вы сможете издавать газеты и вести активную торговлю.

Склад

Склад предназначен для хранения ресурсов города. Каждый склад вмещает 25 единиц любого ресурса. Кстати, ваш замок то же является складом.

Таверна

Таверна является излюбленным местом сбора ваших подданных — здесь они весьма не против отдохнуть и поднять уровень мотивации. Таверна — одно из первых сооружений, которое потребуют ваши верноподданные.

Рыночная площадь

Рыночная площадь — центр обмена товарами с жителями своих и чужих городов, без нее не смогут работать ваши торговцы. Более подробно о процессе торговли читайте в разделе «СОВЕТЫ И НАБЛЮДЕНИЯ».

Право

Разработка собственной системы права позволит вам создать свою полицейскую службу, которая сможет бороться с бандитами. Эта же технология позволит тренировать полицейских, которые первое время могут успешно бороться с преступностью и без наличия полицейского участка.

Газета

Газета постоянно радует подданных хорошими новостями, что позволяет им не терять мужества даже в трудные моменты жизни колонии. Как и таверна, позволяет держать настроение нации под контролем.

Казарма

Казарма позволяет вам тренировать собственных воинов. Кроме того, является важным звеном в технологической цепочке — без знания этой технологии вы не сможете добывать железную руду!

Храм

Храм позволяет вашим подданным воздавать должное своим любимым богам. Это здание особенно необходимо в крупных городах. Кроме этого, служители-священники могут лечить ваших раненых воинов и простых граждан.

Металлургия

Технология металлургии позволяет вам добывать руду и превращать ее в железо, используемое затем для изготовления оружия.

Застава

Застава увеличивает территорию города. Кроме того, в заставу можно поместить лучника, что существенно увеличит безопасность границ.

Банк

Банк укрепляет торговые связи и позволяет вести торговлю с большей прибылью.

Жилой комплекс

В комплексе проживает больше жителей, чем в простом жилом доме, да и содержание такого здания обходится дешевле (см, раздел «СОВЕТЫ И НАБЛЮДЕНИЯ»).

Крепость

Высокие стены крепости позволяют вашей страже защищать больший участок окружающей территории. Если вам предстоит затяжная война, то лучше заранее обезопасить столицу с помощью подобных сооружений.

Библиотека

Библиотека повышает эффективность исследований вашей лаборатории.

ДРИАДЫ

Плантация какао

Плантация поставляет какао — продукт питания и исходное сырье для шоколадных пирожных, основного предмета торговли вашей расы...

Кондитерская

... а в кондитерской выпекают этот «самый важный предмет» — несравненные шоколадные пирожные.

Театр

Театр повышает настроение ваших подданных. Это здание особенно необходимо в крупных городах.

Дриада 008

Дриада-диверсантка незаметно проникает в чужой город и целенаправленно наносит ущерб зданиям противника. Эдакий Джеймс Бонд в юбке.

Мечница

Дриада-мечница — настоящий мастер ближнего боя. Она способна нанести противнику вдвое больший урон, чем простая лучница.

Осадная техника

Эта технология делает возможным строительство новой оружейной мастерской, которая сможет изготавливать катапульты.

Алхимия

Технология алхимии поможет вам изготавливать взрывчатые вещества.

Мастер меча

Право называться мастером меча имеет только та дриада, которая прекрасно владеет мечом и способна сражаться любой рукой.

Арбалетчица

Короткие стальные болты и огромная убойная сила арбалета делают эту дриаду очень опасным воином.

Магистр алхимии

Эта редкая специалистка может работать с самыми опасными веществами.

Пушка

Пушка далеко стреляет, наносит огромный урон и может быть без особого труда передислоцирована в другое место.

ЭЛЬФЫ

Грибная ферма

Плантация поставляет грибы — продукт питания и исходное сырье для грибного шнапса, основного предмета торговли вашей расы.

Винодельня

Винодельня изготавливает первоклассный грибной шнапс.

Цирк

Цирк повышает настроение ваших подданных. Это здание особенно необходимо в крупных городах.

Эльф 007

Эльф-диверсант незаметно проникает в чужой город и целенаправленно наносит ущерб зданиям противника. Шпион — он и есть шпион. Пускай даже такой неповоротливый.

Мечник

Мечник — мастер ближнего боя. Он способен нанести противнику вдвое больший урон, чем простой лучник.

Звероферма

Звероферма позволяет вам выращивать ездовых зверей, на спинах которых могут скакать ваши доблестные воины.

Магия

Искусство магии позволяет вам обучать воинов, наделенных матушкой-природой не только огромными кулаками, но и настоящей магической силой.

Молотобоец

Молотобоец — самый сильный из эльфийский воинов. На том месте, куда когда-то ударил его могучий молот, не растет даже трава.

Эксплодус

У этого зверя действительно взрывной характер: находясь среди врагов, он раздувается до тех пор, пока не лопнет с оглушительным взрывом.

Чародей

Благодаря длительным и интенсивным тренировкам, эльф-чародей способен применять любые заклинания своей расы.

Кокодрил

Кокодрил — самый сильный зверь на свете. Хорошо выдрессированный кокодрил способен стать супермощнейшим оружием.

АНТЫ

Табачная плантация

Плантация поставляет табак — продукт питания и исходное сырье для сигар, основного предмета торговли вашей расы.

Диванная

Диванная является излюбленным местом сбора ваших подданных — здесь они весьма не против отдохнуть и поднять уровень мотивации.

Табачная мастерская

Табачная мастерская изготавливает сигары — первый предмет торговли расы антов.

Арена

Арена повышает настроение ваших подданных. Это здание особенно необходимо в крупных городах.

Ант 714

Ант-диверсант незаметно проникает в чужой город и целенаправленно наносит ущерб зданиям противника.

Ант-воин

Ант-воин специализируется на ближнем бою. Способен нанести противнику вдвое больший урон, чем любой простой воин-пиротехник.

Ферма Морро

Ферма Морро позволяет выращивать страшных боевых тварей, вызывающих у ваших противников благоговейный ужас.

Заклинания

Специальные заклинания позволяют создавать алтари, у которых собираются привидения самых прославленных воинов-антов.

Берсерк

Берсерк обладает невероятной природной силой и способен покромсать в капусту практически любого противника. Ну, разве что, за исключением самых сильных.

Гарак-будук

Гарак-будук умеет прокрадываться на поле противника, где сам себя и взрывает. Похож на эксплодуса эльфов.

Богомол

Благодаря своим мистическим силам, богомол обладает невероятными пробивными способностями. Пробивными — в буквальном смысле!

Страж

Страж инкубатора — мастер ближнего боя, специально натренированный для защиты маленьких антов.

Нора премудрости

Нора премудрости повышает эффективность исследований вашей лаборатории. Аналог библиотек.

СИ TACTIX

INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS

Сергей ДРЕГАЛИН и Юрий ПОМОРЦЕВ

Данное руководство в авторском варианте называется «быстрым и грязным», т.е. в нем представлено достаточно скоротечное и сжатое прохождение игры. Но, откровенно говоря, нам оно приглянулось своей лаконичностью и информативностью, поэтому мы решили на базе сего грандиозного труда создать свой собственный вариант. Оригинал же можно найти по следующему адресу: http://home.pacbell.net/jdanlby/invictus/InvictusWalkThrough.htm.

В КОПИЛКУ ОПЫТА

1 Обратите внимание на небольшую отметку на бордюре карты. Это направление на север. Чтобы сориентировать карту привычным образом (север наверху, восток справа и т.д.) нажмите Ctrl + N.

2 Используйте комбинации Ctrl + цифра для запоминания отрядов. Очень важно отделять воинов с оружием ближнего боя и лучников; так же полезно держать в отдельных отрядах скаутов и героев.

3 Существует три режима агрессивности воинов — **Patrol**, **Hide** и **Form**. В первом случае ваш подопечный отправится в атаку только по вашему прямому приказу; во втором — при атаке со стороны противника; а в третьем — едва завидев потенциальную жертву.

4 Исследуйте всю карту! Возьмите за привычку прежде чем бросаться в бой, исследовать, по крайней мере, все близлежащие территории. В качестве скаутов удобнее всего использовать либо очень быстрые юниты (например, кавалерию), либо летающих воинов (например, Икара).

5 Открывайте каждый ящик, подбирайте каждый выпавший предмет, исследуйте каждый фонтан, каждую колонну и каждое дерево. Нередко в них спрятаны квестовые предметы, без которых нельзя закончить сценарий.

6 В отличие от ящиков фонтаны и колонны, а также некоторые другие объекты, могут содержать сразу несколько объектов или юнитов. Кстати, совершенно не обязательно, что эти юниты будут дружественными...

7 Говорите с каждым **NPC**, пока это возможно. Признаком того, что персонаж полностью «выговорился», станет отсутствие характерного курсора с надписью «**Talk**».

8 До одиннадцатого сценария включительно производите усовершенствования войск только в магазинах. Это позволит вам сэкономить средства для дальнейших апгрейдов через экран экипировки отряда (**war party editor**), который появляется перед каждой миссией. Сводная таблица цен приведена в разделе «АПГРЕЙД — ЧТО, ГДЕ, ПОЧЕМ?».

9 Совершенствовать войска можно до четвертого уровня. Правда, за это придется выложить кругленькую сумму.

10 Некоторые герои наделяют обычные войска определенными преимуществами. Например, Орион дает бонус стрелкам.

11 Сложность игры можно менять прямо по ходу через меню опций. Кстати, несмотря на грозное название «**Suicidal**» (самоубийственный), этот максимальный уровень сложности вполне играбелен где-то до половины игры. Дальше имеет смысл переключиться на более простой режим.

12 Используйте с умом **god points**, которые расходуются на применение специальных способностей. Они восстанавливаются не так быстро, как бы того хотелось.

13 После смерти герой оставляет свиток. Если сохранить последний, то ваши воины будут получать в полтора раза больше опыта!

14 Трюк, основанный на предыдущем совете. На первом же сценарии, после того как вы найдете артефакт **Crystal Skull**, позвольте умереть одному из своих героев. Затем оживите его с помощью артефакта (после чего череп исчезнет) и подберите свиток. Таким образом к финалу игры вы можете прокачать своих воинов до 15 уровня (вместо 12, который достигается «обычным» путем). Но при этом вы теряете артефакт, который уменьшает на единичку стоимость применения специальных способностей.

15 Не пропустите накидку **Cloak of Hades** в одиннадцатом сценарии! Она пригодится в девятнадцатом сценарии и позволит улучшить свойства амулета, оставленного церберами (если не возвращать накидку, то он снижает «стоимость» специальных способностей на единичку, а если вернуть, то на две!).

АПГРЕЙД — ЧТО, ГДЕ, ПОЧЕМ?

Модернизацию войск можно проводить двумя путями — на этапе рекрутирования перед каждым сценарием и в городах, где есть магазины. Если вы посмотрите на нижеследующую табличку, то увидите, что апгрейд войск в магазинах намного выгоднее, нежели альтернативный способ. Но вся хитрость в том, что магазины есть только в строго определенных сценариях, а после одиннадцатого сценария их не будет вообще. Делайте выводы.

ОРУЖИЕ	МАГАЗИН	РЕДАКТОР
Уровень 1	1125	1500
Уровень 2	1687	2250
Уровень 3	2250	3000
БРОНЯ		
Уровень 1	1049	1500
Уровень 2	1574	2250
Уровень 3	2099	3000
ТРЕНИРОВКА		
Уровень 1	974	1500
Уровень 2	1462	2250
Уровень 3	1949	3000

Найти магазины можно на следующих сценариях: 1 (The Raiders Wood), 2 (The Seacliffe Plains),



[illegible] (Temple of the Gorgon), 6 (Athena Fountain), [illegible] (The Ravine of the Undead).

АРТЕФАКТЫ (OBJECTS OF POWER)

В большинстве сценариев вам будут встречаться те или иные артефакты, которые называются в игре «**Objects of Power**». Ниже приведен практически полный перечень таких артефактов с кратким указанием их особенностей и местоположения.

ПРОХОЖДЕНИЕ

СЦЕНАРИЙ 1. The Raiders Wood

Задания: 1 Уничтожить разбойников, терроризирующих город. 2 Освободить **Neried**. 3 Разбить лагерь разбойников.

Комментарии к выполнению: Итак, для начала необходимо защитить деревеньку от набегов разбойников. Они будут нападать с востока двумя группами по два человека. Можете разобраться сначала с первой парой, а затем со второй, а можно и броситься на всех сразу. После этого отыщите отряд из шести разбойников и смело обнажайте оружие — в борьбе вам окажут поддержку мечники поселения. За судьбу последних не волнуйтесь, они все равно не присоединятся к вашему отряду. После победы заиграет марш, символизирующий выполнение первого задания.

Теперь приступаем к освобождению **Neried**. Идите по дороге, ведущей на север, и на первой развилке поворачивайте на запад. Постарайтесь помочь **Neried**, атакуемому сразу несколькими разбойниками... Не забудьте подобрать **Crystal Skull**, который останется рядом с телом **Neried** (см. таблицу с перечнем артефактов).

Третье задание — покончить с лагерем разбойников. Вернитесь к развилке и идите сначала на восток, а затем на юг. Заметив двух убегающих лучников, начинайте преследование. Лучники приведут вас к лагерю, где находятся остатки сил разбойников — четыре стрелка, четыре мечника и орел. После того как вы полностью расправитесь с ними, сценарий будет завершен.

Дополнение. В городе есть магазин и фонтан. Последний, помимо воды, наполнен еще и золотыми монетами!

СЦЕНАРИЙ 2. The Seacliffe Plains

Задания: 1 Очистить от варваров замок Афины. 2 Спасти из плена **Seacliffe**.

Комментарии к выполнению: Сначала нужно за-

Название	Описание	Сценарий
A ring	Квестовый предмет. Золотое кольцо в виде змеи, пожирающей свой хвост. Отдайте его Homah. Никакими полезнымисвойствами не обладает.	Lava World
A scroll	**Квестовый предмет. Свиток нужен для завершения сценария. Никакими полезными свойствами не обладает.**	**Treasure of Antaeus**
A talisman	Квестовый предмет. Дает юниту среднюю защиту от молнии. При активации дает всей группе полную защитут молнии на 30 секунд, после чего исчезает.	Sound of Thunder
Amber Amulet	**Янтарный амулет, понижающий стоимость активации специальных способностей на единичку.**	**Bone World**
Ambrosia	Пища богов! Полностью излечивает ранения воина.	Практически любой сценарий
Adromache Banner	**Квестовый предмет. Его нужно передать Homah.**	**Hippolyta Recruit**
Archers Hood	Увеличивает атаку стрелков, амазонок и кентавров, объединенных в один отряд с героем, несущим этот артефакт.	Styx 1
Axe of the Minotaur	**Открывает неизведанные территории карты на десять секунд. На каждом сценарии может быть использован трижды.**	**Minotaur Maze**
Bear's Claw	Позволяет нанимать черных медведей. Остается после черных медведей.	
Bearskin	**Позволяет нанимать коричневых медведей.**	**Остается после коричневых медведей.**
Bow of Artemis	Священный лук Артемиды. Если его использует Орион, то он получает благословение.	Hydras Bog
Cat's Eye	**Позволяет нанимать саблезубых тигров. Остается после саблезубых тигров**	
Charm of Artemis	Квестовый предмет. Необходим для завершения сценария.	Hydras Bog
Cloak of Hades	**Накидка, делающая героя и находящихся поблизости воинов невидимыми в темноте. Может применятьсясколь угодно долго.**	**The Ravine of the Undead**
Crystal Skull	Понижает на единичку стоимость специальных способностей героев. Может единожды использоваться для воскрешения героя, но после этого исчезает.	The Raiders Wood
Cyclops' Eye	**Позволяет нанимать циклопов. Остается после циклопов**	
Dragon's Teeth	По преданиям мифов из зубов дракона, посеянных в землю, вырастает нечисть... Так оно и есть — «всходами» зубов дракона станет отряд из восьми скелетов, которые примкнут к вашим рядам.	The Dragon Attacks и Hippolyta Recruit
Dragon's Skull	**Артефакт дает герою иммунитет к огню и позволяет обнаруживать невидимых существ.**	**Bone World**
Eagle Egg	Позволяет нанимать орлов.	Остается после орлов.
Fire Gem	**С помощью этого артефакта создаются огненные ловушки. Может быть использован до четырех раз на каждом сценарии.**	**Cyclops Lair**
Fountain of the Dead	Полностью восстанавливает здоровье одного из юнитов.	Styx 1
Gold	**Золото... Презренный металл, без которого мир бы перестал крутиться!**	**Практически любой сценарий**
Golden Apples	Золотые яблоки частично восстанавливают здоровье юнита.	Практически любой сценарий.
Hammer	**Квестовый предмет. Молот, который необходимо вернуть в кузницу.**	**Hammer and Forge**
Hand of Endymion	Квестовый предмет. Спасает Геркулеса от безумья. Необходим для выполнения сценария по рекрутированию этого героя.	Hercules Recruit
Hand of Glory	**Мумифицированная черная рука способна один раз на сценарий проклясть противника. Некоторые существа имеют иммунитет против проклятья.**	**What's in the Box**
Harpy's Nest	Позволяет нанимать гарпий.	Остается после гарпий.
Helm of Athena	**Шлем Афины, который она отдала Персею. Дает временную невидимость любому юниту один раз за сценарий.**	**Предмет экипировки Персея.**
Horn of Plenty	Может восстанавливать здоровье до трех раз на каждом сценарии.	Temple of the Gorgon и Minotaur Maze
Icon of Power	**Увеличивает на единичку число God Points (эффект постоянный).**	**Обычно одна на каждый сценарий.**
Icon of Restoration	Восстанавливает до пяти God Points.	Практически любой сценарий.
Lucky Coin	**Квестовый предмет. Необходим для успешного завершения сценария.**	**Perseus Recruit**
Mistletoe	Квестовый предмет. Все четыре таких украшения нужно отдать Charon. Требуется для успешного завершения сценария.	Styx 2
Nectar	**Квестовый предмет. Полностью вылечивает отравления.**	**Styx 1**
Pancea	Полностью вылечивает отравления.	Практически любой сценарий
Pandora's Box	**Квестовый предмет. При использовании вокруг появляется группа агрессивных доппелгангеров. В остальном — совершенно бесполезен.**	**What's in the Box**
Ring of Nemesis	Квестовый предмет. Используйте это кольцо на статуе Немезиды, чтобы разоблачить преступление.	Electra Recruit
Scroll of Valor	**Свиток с перечнем подвигов героя. Увеличивает в полтора раза опыт, получаемый другими героями.**	**Остается после смерти героя.**
Shield of Athena	Автоматически дает защиту самому слабому юниту в отряде.	The Seacliffe Plains
Spider's Web	**Позволяет нанимать гигантских пауков.**	**Остается после гигантских пауков**
Sword	Квестовый предмет. Принадлежит человеку по имени Castor, а следовательно, его нужно вернуть владельцу. Немного увеличивает повреждения, наносимые воином в ближнем бою.	Styx 2
Vial of Naptha	**Дает всем стрелкам огненные стрелы, что увеличивает наносимые повреждения, но снижает дистанцию атаки.**	**Cyclops Lair**
Waters of Lethe	Квестовый предмет. В частности, нужен для того, чтобы Персей забыл о своей кровной мести.	Styx 1 и Perseus Recruit

щитить поселение от атак разбойников. Наиболее удобным форт-постом станет мостик над рвом. Поставьте на него своих воинов с оружием ближнего боя, а чуть поодаль расположите лучников. После этого выманивайте противников с помощью летающего юнита или с помощью быстрого скаута. Разобравшись с основной массой врагов, двигайтесь на восток и добейте остатки сил разбойников. Кстати, с помощью летающего юнита можно отвлечь разбойников при условии, что у них нет лучников.

Теперь поэтапно выполните оставшуюся часть сценария — освободите замок Афины от нежелательного присутствия и освободите **Seacliffe**. Замок находится глубоко на востоке и охраняется целой толпой разбойников. Разобравшись с ними (лучше всего подходит тактика выманивания или охоты за скаутом), отправляйтесь на запад и освобождайте **Seacliffe**. Сценарий пройден.

СЦЕНАРИЙ 3. Temple of the Gorgon

Задания: ❶ Разобраться с мародерами, грабящими замок. ❷ Уничтожить охрану лагеря разбойников. ❸ Защитить горгон от мародеров.

Комментарии к выполнению: Убейте трех меченосцев, нападающих с востока, севера и северо-востока. После этого двигайтесь на северо-восток, пока не отыщите замок. Теперь внимание. Чтобы ваши воины не бросились на горгон, установите на минимум их агрессию, щелкнув на значке **Patrol**. В принципе, горгоны безвредны, т.е. не наносят повреждений, но зато могут превратить ваших воинов в камень, что, согласитесь, малоприятно.

Быстро двигайтесь в восточную часть замка и ждите нападения копьеносцев. Если горгоны превратят противников в камень, то немедленно переключайтесь на непревращенных врагов, так как окаменелым воинам нанести вред невозможно. В процессе битвы поглядывайте на здоровье гаргон — в принципе, допустимо убить двух бестий, но не более. Чтобы сохранить им жизнь, используйте лечебные снадобья. Когда три отряда нападающих будут разбиты, уходить из замка на северо-запад.

Отыщите лагерь разбойников и разделайтесь с ними. На этом сценарий будет закончен.

СЦЕНАРИЙ 4. Medusa Rescue

Задания: ❶ Освободить Медузу-Горгону, плененную разбойниками. ❷ Полностью уничтожить разбойников.

Комментарии к выполнению: Отправьте скаута на восток и отыщите сторожевую башню разбойников. Не спешите нападать на нее — иначе на шум сбегутся орды, справиться с которыми будет очень и очень непросто. Поэтому отложите в сторону оружие и отправляйтесь на юго-восток. Найдите три башни, в одной из которых будут находиться два стрелка и один копьеносец. Как только ваш отряд будет обнаружен, стрелок побежит за подмогой. БЫСТРО разделайтесь с ним! Потом аккуратно уничтожьте оставшиеся сторожевые посты.

Медуза-Горгона находится в центре восточной части этого региона. Как только вы атакуете стражу, она немедленно начнет двигаться к краю карты в южном направлении.

Если вы уничтожили хотя бы одну сторожевую башню на северо-западе, то силы противника получат подкрепление — отряды скелетов, материализующиеся в центральной части карты. Отправьте воинов с оружием ближнего боя к месту появления нечисти; одного вояку (например, Геркулеса) вышлите к юго-западному краю локации, предварительно установив агрессию на максимум; стрелков направьте на атаку сторожевых укреплений. Когда будет покончено с охраной на юго-западе, Медуза поменяет направление движения и двинется на северо-запад.

Соберите войска вместе и добейте оставшихся разбойников. С ними нужно покончить, прежде чем Медуза доберется до края карты.

СЦЕНАРИЙ 5. Minotaur Maze

Задания: ❶ Убить минотавра. ❷ Решить головоломку со статуями.





Комментарии к выполнению: Минотавр обитает в юго-западной части карты. Он будет неподвижен до тех пор, пока не заметит хотя бы одного воина из вашего отряда. Не нужно медлить с уничтожением чудовища, так как в лабиринте ПОСТОЯННО появляются новые и новые привидения. Расположите воинов около его логова и направьте скаута на разведку. Когда скаут будет обнаружен, минотавр сам прибежит на разборку.

Для решения головоломки достаточно разбить три цветных контейнера, находящихся рядом со статуями. Главное соблюдать порядок — сначала красный, потом зеленый и, наконец, синий (таков порядок этих цветов в радуге). Освобожденные существа примкнут к отряду.

СЦЕНАРИЙ 6. Athena Fountain

Задания: 1 Найти Фонтан Мудрости (Фонтан Афины). 2 Победить принца Cassius. 3 Уничтожить всех варваров.

Комментарии к выполнению: В самом начале сценария на ваш отряд нападут варвары. Разделайтесь с ними и идите в небольшой лабиринт, ведущий на запад.

Натолкнувшись на второй отряд головорезов, немедленно атакуйте его — иначе разбойники могут вырезать жителей поселения, в том числе и хозяина магазина. А это, напомним, предпоследний магазин!

Идите сначала на север, а затем на запад. Заветный Фонтан будет охранять минотавр. Убейте чудовище и отправляйтесь на север, чтобы полностью разделаться с варварами (Фонтан пока не трогайте!). Когда с разбойниками будет покончено, возвращайтесь к Фонтану и щелкайте на нем десять (!) раз.

СЦЕНАРИЙ 7. Trial 1

Задание: 1 Разделаться с армией Посейдона. 2 Добраться до крепости Посейдона.

Комментарии к выполнению: Таких сценариев-испытаний будет еще два. Все они объединены одной целью — разделаться со всеми врагами и выжить. Поэтому, не мудрствуя лукаво, двигайтесь вперед и уничтожайте всех, кто попадет под горячую руку героев.

СЦЕНАРИЙ 8. Raiders Wood 2

Задания: 1 Уничтожить всех разбойников в лагере. 2 Уничтожить всех разбойников в деревне. 3 Уничтожить всех разбойников на мосту.

Комментарии к выполнению: Помните самый первый сценарий? Вновь по воле Судьбы наши герои оказались в этих же краях. Да и войска противника будут почти те же самые, разве что более опытные и более многочисленные.

Отправляйтесь на юг и уничтожьте лагерь. Затем идите на северо-запад к мосту и задайте жару охранникам. После этого освобождайте деревню и с чистой совестью приступайте к выполнению следующего сценария.

СЦЕНАРИЙ 9. Treasure of Antaeus

Задание: Добыть послание Антея к Афине.

Комментарии к выполнению: Не пытайтесь вычистить форт — в нем будут постоянно появляться новые воины! Поэтому побыстрее выбирайтесь к краю карты и обнажайте оружие — большинство локальных противников, к счастью, уже не респаунятся. Да, и не пропускайте ни одного фонтана — щелкайте на каждом.

Открыв границу карты, вышлите скаута на разведку скрытых центральных территорий. Ваша задача найти группу гарпий (не респаунятся) и отряд разбойников. У одного из последних и будет требуемое послание.

СЦЕНАРИЙ 10. What's in the Box

Задание: Воспрепятствовать открытию ящика Пандоры.

Комментарии к выполнению: Первым делом поговорите с амазонкой, которая после диалога примкнет к отряду. Ничего, это не надолго...

Идите к северо-восточной границе карты. Около границы вам преградят путь два ряда воинов, которые, однако, не обнажат оружия, пока вы на них не нападете первым. Но не торопитесь атаковать их. Сначала найдите Героя и дождитесь, когда амазонка набросится на него. После этого убейте девушку (да-да, жестоко, но разве есть выбор, когда речь идет о жизни всей цивилизации?!), чтобы не дать раскрыться ящику Пандоры. После смерти амазонки подберите артефакт — сценарий будет завершен...

СЦЕНАРИЙ 11. The Ravine of the Undead

Задания: 1 Уничтожить всех скелетов. 2 Уничтожить всех мечников, атакующих город. 3 Уничтожить всех стражей, патрулирующих озеро. 4 Уничтожить всех разбойников.

Комментарии к выполнению: «Убей их всех», другими словами. Но, помимо этого, нужно еще позаботиться о том, чтобы разбойники и нечисть не вырезали мирное население. Это важно в первую очередь потому, что на данном сценарии присутствует последний магазин, а следовательно, смерть владельца магазина накладна.

Разделавшись с разбойниками, идите в северную часть карты. Найдите и уничтожьте две колонны, попутно покончив и со скелетами-охранниками. НЕ ХОДИТЕ В ПЕЩЕРЫ!



Недалеко будет мост, ведущий на юг. Пройдите по нему и выходите на дорогу, которая выведет вас к устью реки. Чуть восточнее будет находиться озеро, охраняемое отрядом головорезов. Разделайтесь с ними, а потом добейте остатки сил на севере.

СЦЕНАРИЙ 12. Sound of Thunder

Задание: Убейте Lystis (циклоп).

Комментарии к выполнению: Идите по мосту в северо-западную часть карты. Около изгиба реки отыщите отряд скелетов и убейте их. У одного из них выпадет талисман, который сослужит полезную службу чуть позже.

Идите на восток. Найдите фонтан и щелкайте на нем до тех пор, пока будет повышаться опыт. Идите на север и найдите валуны. Не торопитесь проходить между ними, так как это чревато ударом молнии! Поэтому прежде используйте талисман на камнях и после этого спокойно двигайтесь на север.

Вскоре вы натолкнетесь на циклопов и разбойников. Что с ними делать, думаем, вы прекрасно знаете.

Если вдруг вы не найдете талисман, который «отключает» молнию, то можно применить следующую тактику. Выберите волонтера с полным запасом здоровья и отправьте его к камням. После того как он получит удар током, подлечите его и повторите вылазку. Всего в камнях пять зарядов, так что пройти через них вполне реально даже и без талисмана.

СЦЕНАРИЙ 13. Cyclops Lair



Задания: 1 Выжить. 2 Захватить корабли. 3 Найти два артефакта: **Fire Gem** и **Vial of Naptha**.

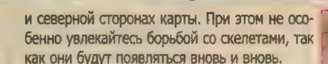
Комментарии к выполнению: Чтобы облегчить себе жизнь, возьмите с собой Икара. Выбор второго героя не столь принципиален, главное, чтобы пеший компаньон был не слишком медлителен. В качестве предметов экипировки пригодятся **Cloak of Hades** и **Helm of Athena**, которые дают невидимость героям.

Циклопы респаунятся, так что не тратьте силы на поединки с этими одноглазыми монстрами. Лучше сосредоточьтесь на поиске артефактов. Для этого прежде всего убедитесь, что: а) у каждого из героев есть свободный слот для предмета и б) агрессия установлена на минимум. Отправьте Икара по южной границе карты к юго-восточному углу. Одновременно направьте пешего героя в ту же самую точку. Затем прикажите Икару лететь наверх, держась около границы локации. Будьте внимательны — во время этого полета вам откроются оба артефакта (один в юго-западном углу, а второй — в северо-западном углу). Затем постарайтесь по возможности одновременно схватить оба артефакта (разными героями).

СЦЕНАРИЙ 14. Feast of Titans

Задания: 1 Освободить всех пленников тюрьмы. 2 Уничтожить торемную охрану. 3 Уничтожить всех циклопов, которые поспешат на подмогу.

Комментарии к выполнению: Прежде чем идти с благородной миссией освобождения пленных, разбери-



тесь с циклопами и медведями, разгуливающими по окрестностям. Для этого используйте стандартную тактику выманивания врага к основному ударному отряду с помощью проворного скаута.

После предварительной зачистки идите по дороге сначала на север, затем на запад и, наконец, на юг. Вы окажитесь в поселении. Делать здесь пока особенно нечего, поэтому продолжайте свой путь и отправляйтесь к юго-западному участку локации. Уничтожьте всех циклопов, после чего возвращайтесь в поселение и двигайтесь на север до тех пор, пока не найдете тюрьму. Перебейте циклопов-охранников и направьте к пленным одного их своих воинов. После того как он доберется до узников, они перейдут под ваше командование.

Теперь можете либо дождаться появления отряда циклопов, либо попытаться перехватить инициативу и пойти в атаку (по направлению к юго-западному углу карты). После разборки вернитесь к тому месту, где ваша группа находилась в самом начале сценария.

СЦЕНАРИЙ 15. Hydras Bog

Задания: ❶ Снять проклятье с дерева. ❷ Убить гидру.

Комментарии к выполнению: Двигайтесь на северо-запад. По дороге вам встретится гидра, которую нужно убить для успешного выполнения сценария. После этого продолжайте идти в том же направлении, пока не найдете амулет. Теперь направляйте стопы своих героев к центру восточной части карты, где вы найдете насаженное на кол тело девушки. Напротив будет мертвое дерево, к которому необходимо приложить найденный амулет.

СЦЕНАРИЙ 16. Trial 2

Задание: Разделаться со всеми противниками.

Комментарии к выполнению: Еще одно испытание, похожее на то, что было в седьмом сценарии. Разница только в количестве и мастерстве противников.

СЦЕНАРИЙ 17. The Dragon Attacks

Задание: Убить дракона.

Комментарии к выполнению: Никаких специальных комментариев. Просто используйте все силы, включая специальные способности, чтобы завалить чудовище. Победить дракона вполне по силам, особенно если вы провели все апгрейды и не поскупились на закупку дополнительных войск.

СЦЕНАРИЙ 18. Lava World

Задание: Заполучить кольцо и передать его на хранение Homah.

Комментарии к выполнению: Довольно оригинальный сценарий. Начало, впрочем, будет вполне привычным.

Итак, найдите и уничтожьте две пары колонн на южной и северной сторонах карты. При этом не особенно увлекайтесь борьбой со скелетами, так как они будут появляться вновь и вновь.

Уничтожив колонны, выделите из отряда самого быстрого воина и отправьте его за кольцом, находящимся в ротовой полости гигантского черепа. Не торопитесь поднимать этот артефакт! Всех остальных героев направьте в северо-восточный угол карты, и только после того как они достигнут точки назначения, поднимайте кольцо.

Вулкан начнет извергать потоки лавы. Безопасными останутся только некоторые возвышения да северо-восточный угол карты. Теперь необходимо отнести кольцо Homah.

Золото проще всего собрать с помощью Икара, благо он может перемещаться по воздуху, не опасаясь смертельного жара лавы.

СЦЕНАРИЙ 19. Bone World

Задание: Спастись из подземного мира.

Комментарии к выполнению: Где-то уже похожее задание было, правда, в другой игре... Ну да не суть важно.

Бегите и не останавливайтесь для сражений — противники регенерятся, так что связываться с ними нет смысла. Единственное, с кем имеет смысл побороться, так это с циклопами, так как после уничтожения оных разрушаются мосты. Такой трюк поможет избавиться от некоторых преследователей.

Если у вас есть Cloak of Hades, то найдите в западной части карты человека по имени Hades и отдайте ему накидку. Благодарный Hades отдаст вам артефакт Dragon's Skull. Потом добегите до северной части карты и поворачивайте на запад. Расправьтесь с церберами, возьмите амулет и отнесите его Hades.

СЦЕНАРИЙ 20. Hammer and Forge

Задания: ❶ Использовать молот в кузнице. ❷ Убить Atephemus. ❸ Не дать противнику добраться до кузницы.

Комментарии к выполнению: На этом уровне вы встретите доппелгангеров — очень опасных и сильных существ.

Отправляйтесь на северо-восток и отыщите кузницу. К ней ринутся циклопы, которым необходимо оказать достойную встречу и не допустить до охраняемого объекта. Отбив основную группу нападающих, оставьте около кузницы небольшой патруль и двигайте оставшиеся силы на восток. Поговорите с циклопом, который будет охранять горстку золотых монет, после чего возьмите золото и убейте горе-стража.

Идите к следующему мосту, ведущему на север. Среди противников вам повстречается циклоп с молотом — это и есть Atephemus. Убив чудовище, заберите молот и отнесите его в кузницу.

СЦЕНАРИЙ 21. Styx 1

Задания: ❶ Вернуть снадобье Neried. ❷ Уничтожить грапию, принявшую облик Homah, и ее спутников.

Комментарии к выполнению: Отправляйтесь в юго-восточную часть карты и поговорите с существом, которое выдает себя за Homah. После резкой беседы перед вами появится несколько гарпий, которых, понятное дело, нужно уничтожить.

Теперь двигайтесь к северной границе и отыщите в одном из ящиков склянку со снадобьем, которую необходимо доставить Neried (западная часть карты). После этого идите на северо-восток и заходите прямо в пасть гигантского черепа.

Обратите внимание, что вы не можете выполнить все задания данного сценария. Всему виной ошибка в скрипте, которая, по официальным данным, будет исправлена первым же патчем.

СЦЕНАРИЙ 22. Styx 2

Задания: ❶ Вернуть Castor репутацию героя. ❷ Помочь обрести Ajax утраченную память. ❸ Выбраться живым.

Комментарии к выполнению: Найдите фонтан на востоке и щелкайте на нем, пока он не выбросит два сосуда Water of Lethe. После этого бегите на север и используйте воду из Леты на статуе возле дома. Это позволит вам беспрепятственно пересечь реку.

Зайдите в сооружение, убейте гарпию и поднимите выпавшее украшение (первое). Выйдите через северный вход, поверните на восток и заберите из ящика меч и еще одно украшение (второе). Отдайте меч герою по имени Castor, который будет ждать вашего появления около южной стены здания.

На востоке сразитесь с гарпиями и горгонами. После бойни подберите очередное украшение (третье). Рядом будут ящики, в одном из которых вы найдете последнее украшение (четвертое). Где-то поблизости обитает человек по имени Ajax. Дайте ему последнюю склянку с водой из Леты.

Затем отправляйтесь на юго-восток и ищите некого Charon, которому необходимо передать все четыре украшения.

СЦЕНАРИЙ 23. Trial 3

Задание: Победить Nestor.

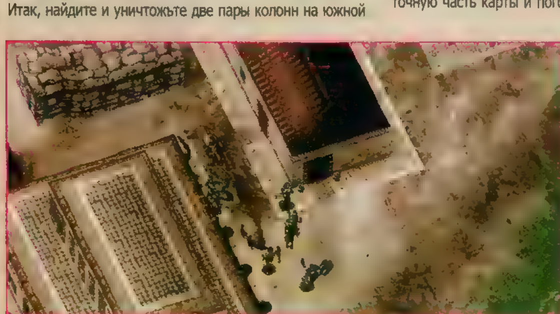
Комментарии к выполнению: Последнее испытание. Разумеется, более опасное и сложное, нежели два предыдущих.

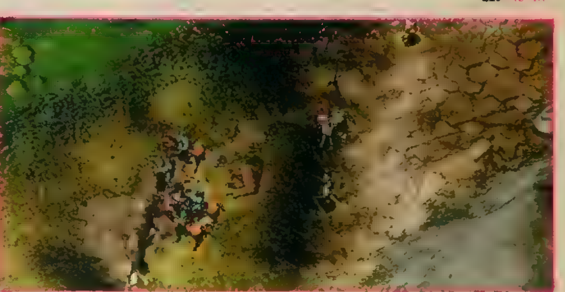
СЦЕНАРИЙ 24. The Dragons Revenge

Задание: Победить дракона. На сей раз окончательно и бесповоротно.

Комментарии к выполнению: Мобилизуйте все силы, выводите все имеющиеся в распоряжении войска. Этот бой будет похож на бой семнадцатого сценария, с той разницей, что пьянящая месть сделает дракона намного сильнее... Удачи!

СИ TACTIX





MESSIAH

Barman

Beast 1

Beast 2

Behemoth

Bob

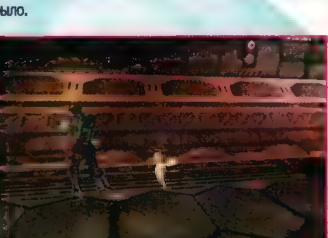
Bouncer

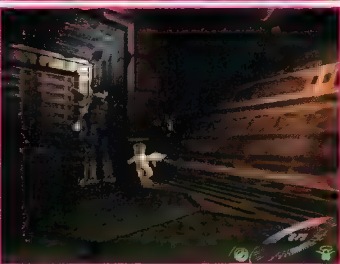
Chots

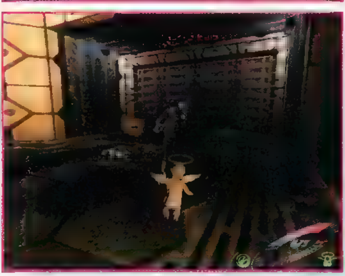
Dancer



Итак, давайте знакомиться: маленького ангелочка зовут Боб, и на Земле он оказался почти что случайно — вернее, по воле Бога, но отнюдь не по своему собственному желанию. Ему предстоит как можно быстрее научиться общаться с этими странными созданиями — людьми и использовать их. Прежде чем приступить к выполнению первой миссии, освоимся немного с управлением. С бегом, ходьбой, приседаниями и прыжками, а также с преодолением лестниц проблем возникнуть не должно. Начнем, пожалуй, с главного — как вселиться в кого-нибудь, чтобы нам за это ничего не было.



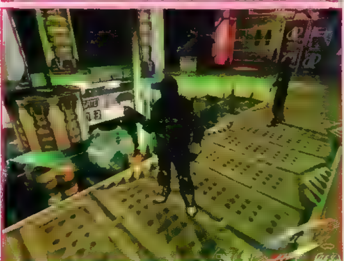




Первое что следует уяснить: далеко не все люди являются врагами. Одни относятся к присутствию Боба равнодушно, другие, завидев маленького ангелочка, немедленно хватаются за оружие и открывают огонь. Избежать подобной неприятности можно двумя путями: 1 не разгуливать на глазах у незнакомых людей; 2 по возможности вселяться в них. В Faktur мы можем вселиться практически в любого, главное, чтобы он был живым существом. Механические создания невосприимчивы к нашей способности possession, и попытка использовать их для этой цели может окончиться весьма плачевно. Однако вселиться в того или иного человека порой бывает не просто полезно, но и необходимо, так как это открывает для Боба массу новых возможностей. Итак, как же мы это делаем. Прежде всего нужно постараться незамеченным подобраться к выбранному человеку со спины. Подойдя поближе, мы подпрыгиваем и, взмахнув крыльями раз или два, «влетаем» в него на уровне плеч. Если все прошло успешно, этот человек полностью попадает под наш контроль. Над головой у него появляется светящийся нимб, невидимый для других существ. Боб остается в теле человека до тех пор, пока того не убьют или мы сами не решим покинуть его.

Когда мы вселяемся в кого-нибудь, помимо всего прочего это создание становится для нас чем-то вроде брони. Сам по себе Боб довольно уязвим, и его могут легко убить, но когда он находится в теле человека, тот принимает на себя все удары. К тому же Боб может восстанавливать свои силы, вселяясь в различных персонажей и забирая часть их здоровья для пополнения своего. Пропорции этого обмена зависят от того, насколько сильный урон получил наш ангелочек.





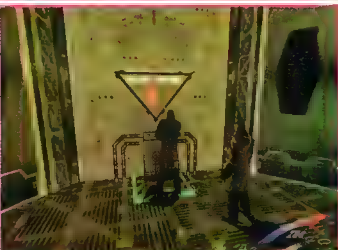
Немного освоившись с новым телом, можно немного оглядеться вокруг. Нажав клавишу **Look Around**, с помощью мышки мы можем вращать камеру вокруг нашего персонажа, не прекращая при этом движения. Особенно полезной эта способность оказывается в том случае, если нам нужно завернуть за угол, где Боба может поджидать кто угодно — тут главное вовремя заметить опасность и отпрянуть назад. Нажав клавишу **Enter/Zoom Sniper Mode**, мы переключаемся на вид от первого лица. Мышка позволяет нам вращать камеру, а повторное нажатие этой клавиши приближает удаленные объекты. К сожалению, в этом режиме мы практически не можем двигаться — работают только стрейфы и приседание **Crouch**. Впрочем, и этого оказывается вполне достаточно для того чтобы вовремя скользнуть за какую-нибудь коробку или на секунду высунуть голову из-за угла. Нажатие клавиши **Quick Exit Sniper Mode** возвращает нас в нормальный режим. Наконец, если нам понадобилось вдруг резко обернуться назад, достаточно нажать **Quick Look Back** для того чтобы камера быстро облетела вокруг нас — весьма полезная функция для того чтобы выяснить, кто это там крадется за спиной. Повторное нажатие этой клавиши возвращает камеру в нормальное положение.

По пути нам попадается масса предметов, с которыми можно так или иначе взаимодействовать (первый из них — самоуничтожающийся контейнер, к которому нужно приложить руку для того чтобы запустить таймер). В правом нижнем углу экрана находится специальная иконка, которая подсказывает нам, когда можно воспользоваться функцией **Action**. Во-пер-



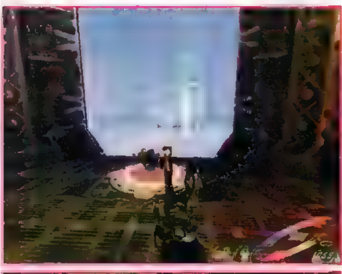


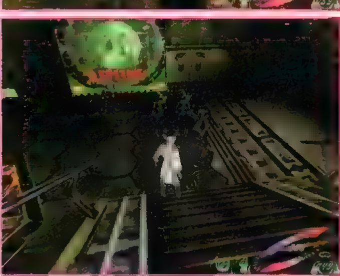


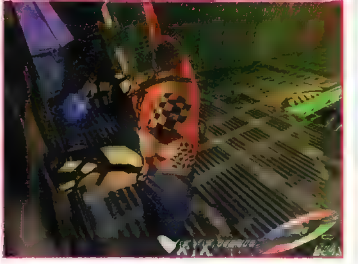


вых, с помощью клавиши **Action** можно открывать двери — кроме тех, конечно, которые заперты или недоступны для нашего персонажа. Во-вторых — использовать огромное количество кнопок и консолей, которые будут попадаться нам в игре. Сам Боб способен манипулировать лишь простыми выключателями и кнопками вызова лифта. Для того чтобы воспользоваться подъемником, нужно подойти к пульту и нажать клавишу **Action** в комбинации со стрелкой ↑ или ↓ в зависимости от того, куда мы хотим двигаться. Более сложные устройства наподобие компьютерного терминала потребуют вселения в тело человека, разбирающегося в сложной технике. Наконец, в некоторых случаях эта клавиша используется для того чтобы вернуть персонажа в нормальный режим.

Вселившись в того или иного человека, Боб должен постараться вести себя естественно и не привлекать

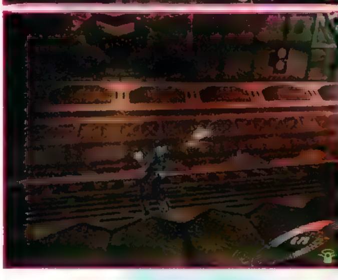






лишнего внимания. Большинство территорий в городе имеет ограниченный доступ только для определенного типа персонажей. В теле рабочего, например, не стоит соваться на секретный объект — для этого нам нужно вселиться как минимум в полицейского, который может, не вызывая подозрений, разгуливать по закрытой территории. Находясь в чьем-то теле, Боб должен поступать так, как это сделал бы его подопечный, в противном случае наша маскировка будет раскрыта. Когда звучит свисток и все полицейские бегут на обед, лучше последовать за ними, чтобы ни у кого не возникло лишних подозрений. :)



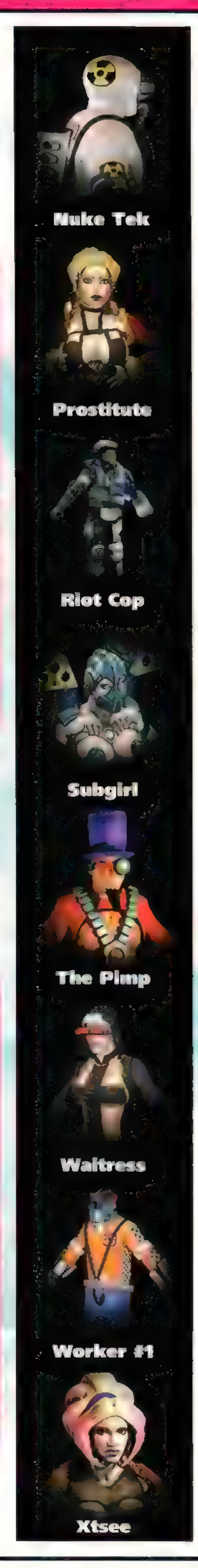


Но вот нам пришло в голову покинуть тело нашего персонажа. Это можно сделать в любой момент, просто нажав клавишу **Depossess**. Боб вылетает наружу, оставив своего подопечного. Пару мгновений тот будет приходить в себя, и за это время нам нужно найти какое-то укрытие или вселиться в другого персонажа. Наконец, шок проходит, и человек возвращается к нормальной жизни и к тому месту, где мы его захватили — до следующей встречи с Бобом, надо полагать. Обычно при этом он сразу идет вперед, не оборачиваясь, так что в крайнем случае можно укрыться у него за спиной.





У Боба имеются крылья, и значит, он может летать. Давайте попробуем. Нажав несколько раз на клавишу **Flap/Jump**, мы убеждаемся в том, что маленький





ангелочек способен оставаться в воздухе довольно продолжительное время. Эта способность позволяет Бобу быстро перемещаться над землей и даже перелетать через небольшие препятствия, преграждающие нам путь. Забравшись куда-нибудь на верхотуру, нет нужды спускаться вниз по лестницам. Можно просто шагнуть в пропасть, нажав при этом **Flap/Jump Key**, и подобно легкому перышку спланировать на землю, не получив при этом практически никаких повреждений. Разумеется, актуально это лишь в том случае, когда Боб гуляет сам по себе — расправить крылья, находясь в теле другого персонажа, ему явно не под силу.

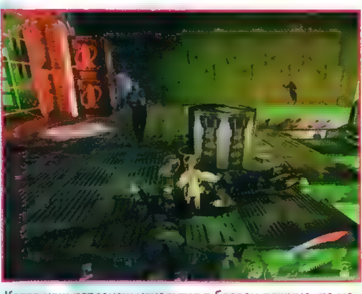


Вселяясь в различных обитателей города **Faktur**, мы обращаем внимание на то, что многие из них носят оружие. Разумеется, нам тоже придется им пользоваться. Время от времени различные средства для уничтожения себе подобных попадаются нам на пути. Для того чтобы поднять то или иное оружие, достаточно подвести персонажа к нему вплотную и нажать клавишу **Action**. Если у нас в руках уже что-то имеется, можно поменять предметы местами или просто положить наше оружие на землю в любом свободном месте. Наш персонаж автоматически подбирает боеприпасы к тому виду оружия, которое у него есть, и — увы — игнорирует все остальные.

В случае когда ничего другого уже не остается, мы вступаем в бой. Прежде всего нужно перевести нашего подопечного в боевой режим клавишей **Enter Combat/Fire Weapon**. Персонаж принимает угрожающую позу, и иконка в правом нижнем углу экрана переключается на **combat mode**. Прежде чем переключаться на боевой режим, следует убедиться в том, что мы готовы к схватке. Стоит нам лишь достать оружие, и окружающие воспринимают это как начало агрессии. Повторное нажатие



клавиши **Enter Combat/Fire Weapon** позволяет нам открыть огонь из основного оружия; удерживая ее, мы добиваемся стрельбы очередями.



Когда наш персонаж находится в боевом режиме, по мере его продвижения курсор системы наведения автоматически переключается с одного противника на другого, высвечивая каждую мишень. Именно в этот момент и нужно открывать огонь для того чтобы избежать промаха. Следует помнить о том, что различные виды оружия имеют разную дистанцию поражения, и от этого сильно зависит наносимый противнику урон. К примеру, помповое ружье в ближнем бою чаще всего убивает врага с одного выстрела, но даже на небольшом расстоянии его огневая мощь катастрофически падает. Большинство персонажей также может использовать дополнительное оружие, в роли которого чаще всего выступают различные гранаты.

Еще один способ стрельбы из большинства видов оружия заключается в использовании снайперского режима. Нажав клавишу **Enter/Zoom Sniper Mode**, мы переходим к виду от первого лица. Переведя нашего персонажа в боевой режим клавишей Enter **Combat/Fire Weapon**, мы видим на экране перекрестье прицела. Система автонаведения в этом режиме не работает, и курсор остается неподвижным до тех пор, пока мы не начинаем перемещать его. Снайперский режим позволяет поражать определенные участки тела противника. Для достижения максимального урона наиболее эффективным оказывается выстрел в голову. Для того чтобы вернуться после боя в нормальный режим, необходимо нажать клавишу Action.



Рано или поздно наступает момент, когда противник превосходит нас числом, и бесполезное оружие в руках не может помочь решить эту проблему. Ничего страшного, большинство жителей Земли прекрасно владеет приемами рукопашного боя. Прежде всего стоит положить на землю оружие, так как с ним мы будем несколько ограничены в движениях. Затем нужно перевести нашего персонажа в боевой режим клавишей **Enter Combat/Fire Weapon** (это отображается на иконке в правом нижнем углу экрана). Если в руках у него не было оружия, он автоматически становится в боевую стойку. Теперь остается лишь подойти к противнику и поэкспериментировать с различными ударами, комбинируя нажатие стрелок и клавиши атаки. При удачном стечении обстоятельств мы можем даже обезоружить врага. После боя нужно нажать клавишу **Action** для того чтобы вернуть персонажа в нормальный режим.

STANDARD WEAPONS

В этой таблице приводится описание основного оружия, которое мы можем найти во время наших похождений в городе Faktur.

WELDING TORCH



Теоретически сварочным аппаратом можно убить врага, если тот согласится постоять неподвижно пару минут и не будет сопротивляться. Но скорее всего еще раньше он умрет от смеха.

BONE SAW



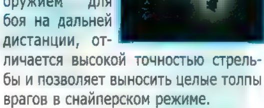
Первоначально разработанный для промышленных целей, **Bone Saw** очень быстро стал оружием ближнего боя, предназначенным для того чтобы аккуратно и быстро крошить врага на мелкие ломтики. К сожалению, он не сможет помочь нам, если в руках у противника окажется что-нибудь пригодное для стрельбы пусть даже с небольшой дистанции.

PUMP GUN



Помповое ружье входит в стандартную экипировку **Light Cop** и стреляет зарядами 5 калибра. Чрезвычайно эффективное в ближнем бою, оно становится абсолютно бесполезным даже на небольшом расстоянии. Не стоит пытаться использовать его в снайперском режиме.

MACHINE GUN



Входящий в арсенал Medium Cop двуствольный автомат является мощным оружием для боя на дальней дистанции, отличается высокой точностью стрельбы и позволяет выносить целые толпы врагов в снайперском режиме.

MAIMER



Скорострельный **Maimer** выпускает очередь острых титановых лезвий, способных остановить самого серьезного противника, и одинаково эффективно уничтожает наших врагов на любой дистанции.

THE PAK



The Pak пронзает противника ледяными иглами, которые при попадании постепенно замораживают его, замедляя движения вплоть до полной остановки. Через некоторое время жертва начинает постепенно оттаивать. Одинаково эффективный в бою на ближней и на дальней дистанции, помимо своего основного предназначения **The Pak** дает нашему персонажу возможность пролетать небольшие расстояния, используя похожие на пропеллер лезвия этого устройства.

FLAME THROWER

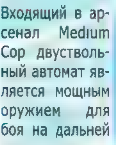


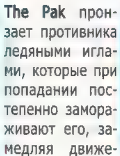
Flame Thrower выпускает огненную струю, которая поджигает противника, заставляя его бегать и кричать в агонии, до тех пор пока на это еще есть силы. Абсолютно бесполезный на дальней дистанции, огнемет является незаменимым оружием в ближнем бою, однако он требует определенной осторожности в обращении — в противном случае у нас есть все шансы превратиться в еще один человеческий факел.

BAZOOKA



Базука... Нужно ли говорить что-то еще? Быстрая перезарядка, неограниченная дальность стрельбы, прямая траектория полета ракеты и ее высокая скорость — все это делает Bazooka незаменимым оружием для дальней дистанции. Однако в ближнем бою ее лучше не использовать — мощный взрыв может одинаково повредить и стрелку, и жертве.





MASER



Использующий мощный диэлектрический заряд Maser весьма эффективен в сражении с самыми сильными механическими монстрами. Однако, несмотря на внушительный вид, это оружие абсолютно бесполезно против живых существ. Созданное специально для борьбы с Behemoth, оно довольно редко появляется на улицах Faktur.

ROCKET PROPELLED HARPOON

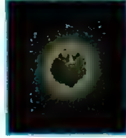


Rocket Propelled Harpoon — самое разрушительное оружие из всего что когда-либо появлялось на улицах **Faktur. R.P.H.** пробивает свою жертву насквозь, отрывает от земли и прикалывает к ближайшей стене, где она еще долго будет корчиться в агонии. Одинаково эффективный на близких и на дальних дистанциях, **Rocket Propelled Harpoon** действует по принципу: один выстрел — один труп.

SECONDARY WEAPONS

Здесь приводится описание различных видов гранат.

GRENADE



Входит в стандартное снаряжение **Medium** и **Heavy Cop**. Действует как обыкновенная граната, при взрыве разлетается дождем осколков. Прямое попадание практически всегда смертельно, оказавшимся в этот момент поблизости наносится средний урон.

CONCUSSION GRENADE



Входит в экипировку **Riot Cop**, в задачу которых входит контролирование толпы. **Concussion Grenade** удобна тем, что ее можно использовать для выведения из строя большой группы людей, не нанося при этом никаких повреждений. В момент взрыва гранаты происходит яркая вспышка света. Находящиеся в этот момент поблизости люди не погибают, но на некоторое время впадают в шок, что делает их подходящими кандидатами для вселения.

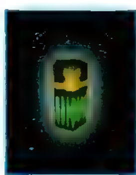
STICK 'UM GRENADE



Stick 'Um Grenade вонзается в цель и издает характерный звук, извещающий о том, что она перешла в режим ожидания. При повторном нажатии **Secondary Weapon Key** происходит взрыв. Эта разновидность гранат удобна для подрыва объектов, так как у нас остается время для того чтобы отойти от места взрыва на безопасное расстояние. Еще один эффективный способ ее применения: выбрав в качестве мишени человека, находящегося в состоянии паники, нужно дождаться, пока он вбежит в толпу, и после этого активировать детонатор.

DISTORTION GRENADE

Самая мощная граната из всего нашего арсенала, при взрыве она отбрасывает ударной волной находящихся поблизости людей и разрушает объекты.



Уровень наносимого при этом урона приблизительно равен прямому попаданию стандартной **Grenade**. Как и стандартная граната, **Distortion Grenade** имеет взрыватель с трехсекундной задержкой и может отлетать от стен.

JUMPING BETTY



В отличие от обычных гранат, это устройство представляет собой скорее мину. После активации **Jumping Betty** находится в режиме ожидания до тех пор, пока кто-нибудь не окажется в непосредственной близости от ее датчиков. После этого она поднимается в воздух и делает пять полных оборотов, выпуская при этом заряды.

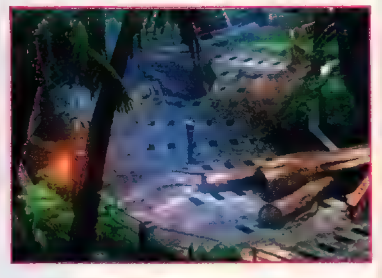
FINAL FANTASY VIII

Окончание. Начало смотри в номерах 5 (62) — 7 (64) за 2000 год.

Максим ЗАЯЦ

ДИСК 3

Третий диск меняет ставший уже привычным ход игры. Помимо следования основной сюжетной линии, нам предстоит завершить некоторые дополнительные квесты, пополнить коллекцию Guardian Force, проапгрейдить оружие и прокачать персонажей — словом, по максимуму использовать открывшиеся возможности и основательно подготовиться к финальному сражению диска 4.

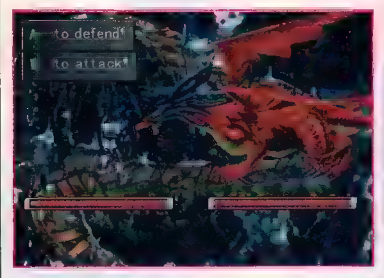


Риноа без сознания лежит на больничной койке, Скволл стоит возле нее. Квистис по внутренней связи просит лидера **SeeD** подняться на мостик и с сожалением покидает госпиталь — отныне судьба этой девушки ему явно не безразлична. По дороге нам нужно заглянуть в **Training Center**. Заходим в левую дверь и подбираем валяющийся на земле за бревнами июльский номер «**Weapons Monthly**». Теперь можно подниматься на третий этаж. Остальные уже ждут нас — формируем отряд и летим к расположенному неподалеку **Edea`s House**.



Оставив **Balamb Garden** на попечение Нида, заходим в бывший приют. Неподалеку от входа нас встречает Сид Крамер. Сворачиваем направо и спускаемся к морю. На берегу нас уже ждут Сид и Эдея. Из разговора с ними мы узнаем о том, что все это время наша бывшая наставница находилась под контролем могущественной волшебницы из будущего — Ультимеции (**Ultimecia**). Теперь можно попытаться выиграть у Эдеи ее карту — **Edea`s Card**. Пытаемся уйти с пляжа — разговор возобновляется на какое-то время, но вскоре реплики начинают повторяться — это означает, что нам пора возвращаться в **Balamb Garden**. Скволл делает объявление по внутренней связи и спускается в госпиталь. В палате Риноа он внезапно теряет сознание. Настраиваем **Character Exchage** и переносимся в мир Лагуны Луара.

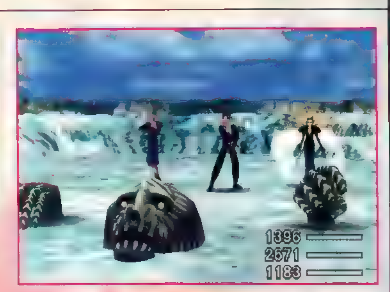
Итак, сцена №12: «Гибель волшебницы». Волшебница готова, рыцарь готов. Мотор! Камера! Пошел дракон! А-а, эта тварь настоящая!!! Все благополучно сбегают, оставив Лагуну один на один с драконом. Из оружия имеется только gunblade, но и бой предстоит не совсем обычный, скорее не бой даже, а очередная миниигра. Управление предельно простое: — защита, — удар. Дракон нападает весьма лениво и через равные промежутки времени, поэтому тактика борьбы с ним не отличается разнообразием: нажали на — закрылись от драконьих зубов, переждали атаку — нажали на и ударили крылатую тварь мечом. Как всегда, количество попыток не ограничено. После боя Лагуна сбегает вслед за своими новыми коллегами, и вскоре к нему присоединяются Кирос и Вард. Но дракон, похоже, попался настырный, и теперь нам предстоит уже обычный бой. (**Save Point** находится на тропинке слева). Спускаемся к подножию горы, и там нас уже поджидает **Ruby Dragon**. Обидевшись на нас за недавнее поражение, на этот раз он настроен весьма серьезно и даже простым ударом когтей сносит порядка 400 хит-поинтов. Как и полагается огнедышащему дракону, он боится атак **Shiva** (стихия **Ice**) и **Alexander** (стихия **Holy**) и вполне равнодушно относится к **Pandemona** (стихия **Wind**) и **Ifrit** (стихия **Fire**), однако самым эффективным **Guardian Force** оказывается **Diablos** — за одно свое появление Посланник Тьмы сносит у противника почти по 5000 хит-поинтов. Перестраховки ради можно скастовать на персонажей **Regen**, но особой необходимости в этом нет. После боя мы получаем в награду **Inferno Fang** и experience.



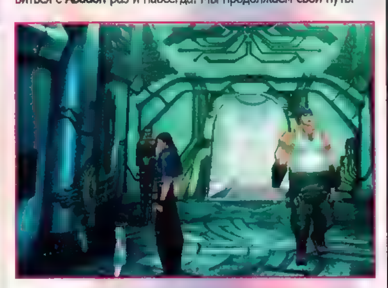


Скволл приходит в себя и вновь отправляется в приют, для того чтобы поговорить с Эдеей. Загадочные **SeeD** на белом корабле, с которыми уплыла Эллона — Матрон должна знать, где они сейчас находятся. В приюте справа от входа лежит номер «**Timber Maniacs**». Спускаемся к морю и говорим с Эдеей. К северу (северо-востоку) от **Edea`s House** расположена группа островов, возле одного из которых, имеющего С-образную форму, укрылся от галбадианского флота уже знакомый нам корабль. Забрав у Эдеи письмо, мы отправляемся на поиски белых **SeeD**. Оказанный нам поначалу прием никак нельзя назвать теплым — их лидер решительно отказывается говорить об Эллоне и попросту уходит, предоставив нас самим себе. В итоге, прогулявшись по кораблю, мы встречаем старых знакомых — тимберских повстанцев Зона и Уотса. Поговорив с ними, сохраняем игру в **Save Point** и поднимаемся по лестнице вслед за Зоном. На полу валяется очередной номер «**Timber Maniacs**». Зон стоит неподалеку от рулевого. Активно общаемся с ним, и где-то с третьей попытки он замечает у нас журнал «**Girl Next Door**». «**Give it to him for free**». Однако бывший предводитель Forest Owls не остается в долгу, и взамен мы получаем **Shiva Card** и **Rename Card**. Теперь можно спуститься в кают-компанию (лестница на палубе справа), выкачать магию Holy из расположенного там **Draw Point** и еще раз попытаться расположить к себе чрезмерно подозрительного лидера белых **SeeD**. Прочитав письмо Эдеи, он сменяет гнев на милость. Вы ищете Эллону? Ее здесь нет. А куда же ты, сукин сын, ее подевал? Оказывается, вскоре после того как **White SeeD** забрали Эллону из **Fisherman`s Horizon**, за ними погнался галбадианский флот. В последовавшее за этим сражение вклинился эстарский корабль, и в итоге Эллона добровольно перешла на него и уплыла в неизвестном направлении.

Нам остается лишь вернуться в академию. Направляемся в **Fisherman`s Horizon** — оттуда нам предстоит добираться до Эстара пешком. Спускаемся в госпиталь и забираем Риноа с собой. Итак, через балкон второго этажа с Риноа на руках Скволл отправляется в путь. Идти нужно все время прямо, прямо, прямо... Разговариваем с Зеллом, Квистис и Эдеей, которая идет в Эстар для того чтобы посоветоваться с доктором Одином (**Odin**). Через некоторое время к нам присоединяются Сельфи и Ирвин. Теперь вся компания в сборе. Формируем отряд и бежим вдоль железнодорожных рельсов, затем уже на

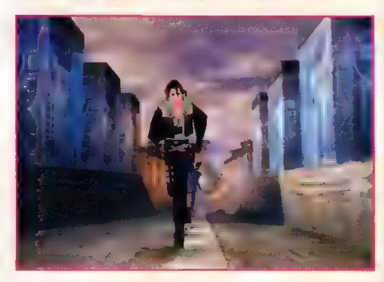


карте сворачиваем направо, к расположенному неподалеку Великому Соляному Озеру (**Great Salt Lake**). Обитающие здесь твари довольно опасны, и к сражению с ними следует отнестись с повышенным вниманием. В первую очередь это, конечно же, **Vysage** — торчащая из земли голова и ее руки, две, три или четыре — кому как повезет. Руки эти представляют собой самостоятельную боевую единицу и вместе с головой довольно браво таскают у нас заклинания и кастуют **Quake**. Для защиты от подобной напасти в первую очередь нужно вызывать **Carbuncle**, а уж затем добивать монстра всеми подручными средствами. После себя он оставляет карту **Vysage Card** и массу полезных предметов. Взобравшись на гигантский скелет, мы бежим направо, выкачиваем магию **Meteor** из расположенного здесь **Draw Point** и переходим наверх по своеобразному костяному мосту. Заправляемся магией **Thundaga** из **Draw Point**, спрыгиваем вниз и бежим наверх к обрыву. Справа от нас находится **Save Point**. Сохранив игру, бежим налево для того чтобы встретиться с боссом. **Abadon** представляет собой нечто вроде гигантского скелета. **Diablos** против него неэффективен, но нежить — она и в пустыне нежить; призываем **Cerberus** и затем неустанно «лечим» врага магией **Cure**. Время от времени придется кастовать друг на друга **Esuna**, для того чтобы избавиться от тех или иных долговременных заклятий; когда это надоест, можно воспользоваться **Leviathan`овской** командой recovery для того чтобы расправиться с **Abadon** раз и навсегда. Мы продолжаем свой путь.

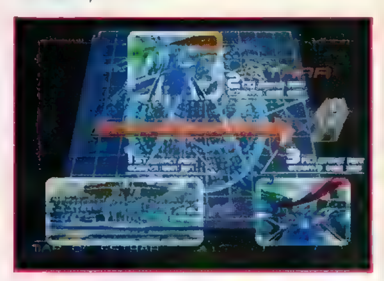


Настало время очередного сна о Лагуне. Настраиваем **Character Exchage**... и убеждаемся в том, что для верных друзей настали тяжелые времена. Жалуемся на жизнь солдату у лифта справа, затем солдату у двери слева. Когда они уходят, пытаемся заговорить с **Moomba**, затем с человеком у пульта — а потом спасаем рыжего чудика. Вскоре после этого нам придется голыми руками обидеть одного солдата. Наверное, не стоило этого делать — на лифте тут же приезжает второй, затем — ну наконец-то! — прибегают Кирос и Вард, а следом за ними еще один охранник. Выбираем «**Better check...**» — нам нужна еще буквально одна минута для того чтобы распределить магию и **Guardian Force. Perfect**! Вот так-то лучше: разбираемся с солдатами, поднимаемся вверх на лифте и крадемся направо к выходу мимо поглощенных работой ученых. Разговариваем с человеком снаружи. Нужно обязательно подобрать первый номер «**Weapons Monthly**» в левом нижнем углу экрана, после чего нужно спуститься вниз на лифте и хорошенько подраться с эстарскими солдатами. На этот раз к ним присоединился **Elastoid**, который, помимо обычных атак, время от времени пользуется лазерной пушкой. В начале боя стоит призвать **Carbuncle**, дабы избежать проблем со вражеской магией. Мы покидаем здание и отправляемся туда на машине доктора. Внутри здания нас уже поджидают двое солдат. Разобравшись с ними, усаживаемся — «**Sit down**» — на небольшой круглый подъемник, стоящий в центре зала. Поехали наверх. Забегаем в дверь. Сюрприз! Спускаемся туда все на той же круглой

платформе, отдав команду «**Go down**», и находим Эллону. Дядя Лагуна! Ну, я же говорил, что найду тебя...



На этом сон обрывается. Все наши уже в сборе, и когда за волшебницей Эдеей прибывает машина, мы отправляемся в поездку по городу, но перед этим у нас есть еще несколько незаконченных дел в Эстаре. Начать можно с небольшой карточной баталии, в ходе которой доктор должен лишиться карты Варда **Ward`s Card**. После этого можно покинуть президентский дворец, воспользовавшись уже знакомым нам по сну с Лагуной подъемником, и немного прогуляться по городу. Здесь довольно легко заблудиться, поэтому для удобства передвижения была создана целая сеть транспортных платформ. Нужно обязательно посетить торговые ряды (**Shopping Mall**) и докупить в книжном и зоомагазине недостающие журналы. Мы покидаем Эстар через южный вход, предварительно наняв у пульта машину за **3500 Gil**, и направляемся на юго-восток к так называемому **Tears` Point**.



К северу от нас находится стартовая площадка **Lunar Gate**. Выбираем третьего члена отряда. Заходим в лифт. Ракеты стартуют, и управление переходит к отряду Зелла. Возвращаемся в Эстар. От главных ворот бежим налево, затем налево еще раз и поднимаемся на лифте в лабораторию Одина. Нужно попытаться проникнуть на **Lunatic Pandora**. Прослушав брифинг, возвращаемся к воротам. На выполнение этой миссии у нас есть всего 20 минут, а в городе тем временем появились галбадианские солдаты. Лифты больше не работают. Возвращаемся к воротам, бежим на север по стрелке на тротуаре, затем сворачиваем налево и видим двух беседующих возле машины солдат. Это и есть первая контрольная точка. Убедившись в этом с помощью клавиши , дожидаемся пока на таймере останется 15 минут и сражаемся с солдатами для того чтобы проникнуть внутрь. Поднимаемся вверх по лестнице, затем на зеленом лифте с номером 01 и бежим наверх до тех пор, пока появившийся робот не выбрасывает нас из Пандоры.



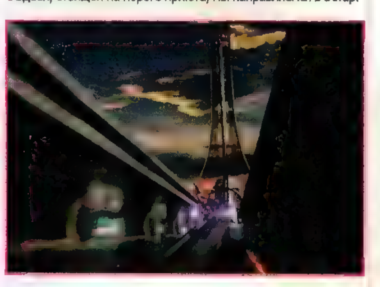
Управление переходит к Скволлу и его отряду. Подбираем лежащую за экраном Риноа и вслед за медиками направляемся в лазарет. Сохраняем игру в **Save Point**. У Пита (**Piet**) можно выиграть карту **Alexander**. Заходим в верхнюю дверь и укладываем Риноа в камеру. После этого можно вернуться в коридор и заглянуть на мостик. Возвращаемся в коридор и поднимаемся вверх по лестнице. Поговорив со стоящей перед иллюминатором женщиной, бежим вниз и встречаемся с Эллоной. Нужно поговорить с ней и выиграть у нее карту **Laguna**, после чего придется вернуться в палату к Риноа. Все попытки заговорить с Риноа приводят к тому, что приблизившихся людей отбрасывает в сторону как кегли. Мы не можем помешать ей, когда она начинает снимать защиту с саркофага Адели. Смотрим на монитор еще раз и покидаем мостик. Вход в шлюз находится напротив иллюминатора, возле которого мы разговаривали с сотрудницей станции. Забежав внутрь, достаем из черного шкафчика скафандр и вслед за Риноа пытаемся выйти в открытый космос. Поговорив с Питом и Эллоной, мы бежим вслед за ними направо к спасательным шлюпкам. В последующей миниигре нам нужно удерживать девушку в центре экрана, постепенно приближаясь к ней с помощью клавиши .



Чудом спасшиеся Скволл и Риноа оказываются на космическом корабле под названием **Ragnarok**. Сохраняем игру в **Save Point** при входе и идем наверх. Вскоре после этого выясняется, что на корабле мы не одни. Инопланетных монстров Propagator`ов нужно убивать парами одного цвета, в противном случае они будут возрождаться вновь и вновь. Если двигаться достаточно быстро, они не успевают догнать нас, и можно без проблем пробежать мимо. Еще один **Save Point** находится в небольшой комнатке справа на нижнем ярусе. Уничтожив четыре пары существ — красную, зеленую, фиолетовую и золотую, мы поднимаемся на лифте на мостик. Возвращаемся на корабль, переходим в компьютерный зал на нижнем ярусе, и вскоре к нам присоединяются наши друзья. С помощью клавиши мы вызываем различный варианты карты, и последний из них позволяет нам использовать функцию «автопилот».

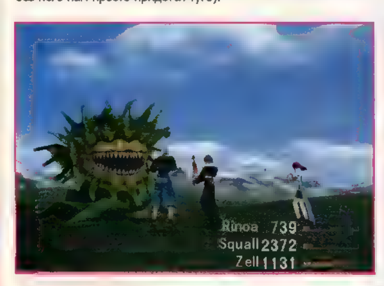


Направляемся в **Sorceress Memorial**. Поговорив с учеными внутри здания, бежим налево и освобождаем Риноа. Солдаты пропускают нас. Теперь нам нужно вернуться в **Edea`s House**. Следом за Анджело мы идем налево к полю и разговариваем там с Риноа. Нас приглашают в президентский дворец: у них есть план по уничтожению Ультимеции, и они хотят нанять для этого **SeeD**. Сообщение подписано... Киросом? Поговорив с Эдеей, стоящей на пороге приюта, мы направляемся в Эстар.



От главных ворот до президентского дворца придется добираться пешком. Бежим все время прямо, затем возле сломанной платформы на площади поворачиваем налево. Внутри президентского дворца бежим налево по красивому коридору и знакомимся с президентом Эстара — Лагуной Луаром.

Прежде чем отправиться в **Lunatic Pandora**, нам необходимо завершить основные дополнительные квесты, пополнить коллекцию **Guardian Force**, проапгрейдить оружие и прокачать персонажей. Ни одно из последующих заданий не является обязательным (за исключением разве что апгрейда оружия — без него нам просто придется туго).



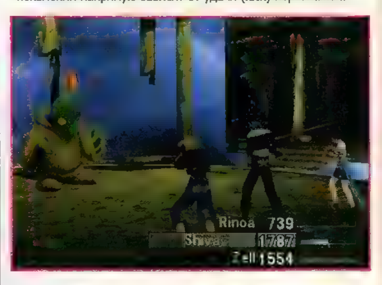
Объединив **Solomon Ring** из **Tear`s Point** с шестью **Remedy+**, шестью **Steel Pipes** и шестью **Malboro Tentacles**, мы получаем нового **Guardian Force Doomtrain**. Прежде всего нам понадобятся 60 обычных **Remedy**, которые продаются в большинстве магазинов. Переработав их с помощью **Med Lev Up** меню **Alexander`a**, мы получаем шесть **Remedy+**. **Steel Pipe** можно стянуть у гориллоподобных **Wendigo**, обитающих неподалеку от Делинга в некоем условном треугольнике, образованном железнодорожными путями. С **Malboro Tentacle** все гораздо сложнее: для того чтобы добыть их, нам придется отправиться на самый дальний остров в правом верхнем углу карты — **Island Closest to Heaven**. Появляться здесь без способности **Diablos Enc-None** нельзя. Сражаться с монстрами можно бесконечно, за это дают горы **experience** и **AP**. Снабжаем одного из персонажей способностями **Initiative**, **Auto-Haste**, **Mug**, усиливаем параметр **Spd** и отправляемся на поиски **Malboro** — зеленого круглого чудища с пастью, полной острейших зубов. В драку со всеми остальными можно не ввязываться, попросту зажав и и смотавшись в самом начале боя. После того как мы находим **Malboro** (или он находит нас?), достаточно чтобы персонаж со способностью **Mug** ударил его раз или два. Вуаля, щупальца у нас в кармане, можно сматываться, пока обозлившийся **Malboro** не пустил в ход тяжелую артиллерию. Когда все необходимые компоненты будут собраны, используем **Solomon Ring** в меню Item для того чтобы получить **Doomtrain**, на этот раз без боя, который трудолюбиво травит врагов долгосрочной магией, практически выводя их из строя на какое-то время, и защищает нас самих от магических атак.



Centra Ruins — это большое, похожее на пирамиду сооружение на северо-востоке континента **Centra**. Среди этих древних развалин нам предстоит отыскать первого **Guardian Helper — Odin**. На выполнение этого задания нам дается всего 20 минут, так что без способности **Diablos Enc-None** тут не обойтись. На круглой площадке со статуей посередине мы находим **Draw Point** с магией **Drain**. После этого взбегаем вверх по правой лестнице и заходим внутрь здания. Поднявшись на небольшой постамент в центре, мы возносимся наверх. Начинается акробатика: карабкаемся вверх по лестнице слева, заходим в небольшую комнату и поворачиваем укрепленную на постаменте полусферу. Выходим, спускаемся вниз и поворачиваем вторую полусферу — справа появляются ступени. Можно вскарабкаться на балкончик и выкачать магию Aero из находящегося там **Draw Point**, а можно сразу подняться наверх по спиральной лестнице. Взбираемся по узенькой лестнице слева к статуе и вынимаем у нее левый (и единственный) глаз. Спускаемся и бежим по лестнице справа наверх. Еще одна лестница. Карабкаемся на купол и вставляем глаз в статую-близнец для того чтобы получить пятизначный код. Забираем оба глаза и спускаемся вниз, к первой статуе, по дороге выкачав магию Pain из **Draw Point** справа. Как только мы вставляем глаза в нижнюю статую, в пламени факела возникают цифры. Вводим полученный код сверху вниз, и под нами открывается дверь. Заходим туда для того чтобы встретиться с **Odin**. Вытягиваем у него магию **Triple** и начинаем атаковать. Можно «избить» наших персонажей до критического уровня хит-поинтов и в таких вот тепличных условиях использовать **Limit Breaks**, можно обойтись обычными атаками и вызовом Guardian Force. После боя мы получаем карту **Odin`s Card** и его обещание время от времени помогать нам. Его нельзя призывать как обычного



Guardian Force, однако он время от времени появляется перед сражением для того чтобы подарить нам победу. Частота его появлений напрямую зависит от удачи (**luck**) персонажей.



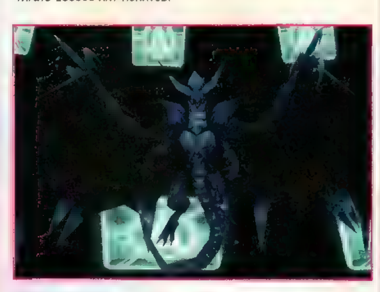
Теперь, когда лимит времени снят, мы можем побродить по **Centra Ruins** без способности **Enc-None**. Обитающие здесь существа Tonberry не заставят себя долго ждать. Мы можем атаковать их сколько душе угодно — в ответ никакой, вернее, почти никакой реакции. Однако стоит им подойти поближе, и в дело идет нож, с одного удара убивающий любого из наших персонажей. Дожидаться этого явно не стоит, следовательно, нужно успеть расправиться с Tonberry до того как он подойдет поближе. Лучше всего для этой цели подходит **Diablos** — его атаки сносят сразу по 7-8 тысяч хит-поинтов. Остальные персонажи могут заняться вытягиванием магии Death и лечением друг друга, если **Tonberry** вдруг приспичит поколдовать. Всего нам нужно победить **20 Tonberry**. Этот монотонный процесс отнимает довольно много времени, но в итоге наши старания будут вознаграждены — двадцатая победа знаменуется началом боя с **Tonberry King** (соответственно, где-то после **19 Tonberry** стоит покинуть **Centra Ruins** и сохранить игру). Король разительно отличается от своих подданных. Во-первых, он не стесняется атаковать — его удары ножом сносят по несколько сотен хит-поинтов. Во-вторых, у него можно потаскать магию Cura, запасы которой должны были изрядно оскудеть в ходе предыдущих сражений. **Diablos** для борьбы с **Tonberry King** не годится, придется использовать обычные атаки и других **Guardian Force** для того чтобы помочь его величеству расстаться с 60000 хит-поинтов здоровья. Потерпев поражение, он резко уменьшится в размерах, извинится и присоединится к нам в качестве **Guardian Force**. Его **LV Up** делает сражение несколько более трудным, но в результате мы получаем больше experience; **LV Down** ослабляет врагов и помогает нам победить. **Haggle** заставляет торговцев снижать цены, а **sell-high** повышает стоимость предметов, которые вы хотите продать. **Familiar** позволяет «покопаться под прилавком» и извлечь оттуда до сих пор не доступные товары. Нужно не забыть переработать полученные от **Tonberry Chef`s Knive** с помощью **Ammo-RF** меню.



Теперь мы отправляемся на **Cactaur Island** — небольшой остров на юго-востоке карты. Для того чтобы проверить, туда ли мы попали, достаточно сохранить игру и посмотреть на надпись внизу ячейки памяти. Но ошибиться довольно трудно — только на этом острове из земли то и дело появляется кактус. Обитающие здесь маленькие пугливые создания — **Cactaur**. Однако уничтожив один такой кактус (а для этого достаточно всего одного-двух ударов), мы получаем целых **20 AP**! Пришла пора раздобыть себе еще одного **Guardian Force**. Подбежав к появившемуся из земли огромному кактусу, мы вступаем в бой с **Jumbo Cactaur**. Не так уж он и силен, этот кактус-переросток, однако его атака **10000 Needles** способно убить любого персонажа. Помимо этого у **Jumbo Cactaur** просто фантастический запас энергии — бой с ним обещает стать о-о-чень долгим. К сожалению, **Diablo** в данном случае нам не поможет. **Jumbo Cactaur** боится магии стихии Water, поэтому **Leviathan** без особого труда сносит за одну атаку порядка 4000 хит-поинтов. Помимо этого стоит потаскать у кактуса заклинание **Meltdown** и сразу же опробовать его на нем. Можно попытаться замедлить **Jumbo Cactaur** магией **Slow**, использовать **Limit Breaks**. Главное — не дать ему сбежать в конце боя, иначе все усилия пропадет напрасно. В награду за победу над **Jumbo Cactaur** мы получаем нового **Guardian Force**, который кроме всего прочего усиливает характеристики **evasion** и **luck**, и **Gaea`s Ring**, с помощью которого **GF** получает способность **+80%HP**.



Пора нам озаботиться апгрейдом оружия. Минимум, которого необходимо достичь на этом поприще, — **Lion Heart** для Скволла. Для этого необходимо добыть **1 Adamantine**, **4 Dragon Fang** и **12 Pulse Ammo**. Следует отправиться на расположенный к северу от Галбадии **Long Horn Island** и прогуляться по пляжам (белая полоска суши возле воды) в поисках **Adamantoise**. У этих черепах можно потаскать защитную магию, сами же они периодически восстанавливают себе кучу хит-поинтов и атакуют и слепят нас песчаным вихрем **Sand Storm**. По счастью, на них прекрасно действует **Doomtrain**. К сожалению, для того чтобы получить **Adamantine**, нам скорее всего придется сражаться с ними несколько раз. Следующий номер нашей программы — **Dragon Fang**. Мы отправляемся на **Island Closest to Hell** сражаться с **Blue Dragon**. История повторяется, с той лишь разницей, что остров расположен не в северо-восточном, а в западном углу карты. Синий дракон сносит 1500-2000 хит-поинтов при атаке **Crub Punch** и любит покастовать **Death**. Чтобы избежать этого, в самом начале боя призываем **Doomtrain**, а затем добиваем беспомощного противника магией **Blizzara** и **Guardian Force Diablos**. Победив нескольких драконов, мы получаем требуемое и отправляемся в Эстар. Побегав по городу, рано или поздно мы непременно натыкаемся на здоровенного монстра **Elnoyle**. И вновь в начале боя следует слегка поумерить пыл противника с помощью **Doomtrain**, а затем бить летающую тварь магией стихии **Wind** и призывать **Pandemona** (**Diablos**, увы, неэффективен). Полученные после нескольких побед **2 Energy Crystal** можно переработать в **20 Pulse Ammo** с помощью **Ammo-RF** меню. После этого останется лишь заглянуть в **Junk Shop**, и Скволл получит свое самое сильное оружие — **Lion Heart**. В случае удачного использования соответствующего **Limit Break** наносимый противнику урон может достигать 180000 хит-поинтов!



В юго-западном углу карты прямо посреди океана находится заброшенное сооружение **Deep Sea Research Center**. Обитающие здесь существа принадлежат к стихии огня, поэтому стоит присоединить **Blizzaga** к **Elem-Atk** и **Firaga** к **Elem-Def**. Внутри здания мы получаем предупреждение о том, что вращающийся свет опасен. Добираться до его источника придется в интервалах между периодами работы этого странного устройства. Любое движение в тот момент, когда световые блики начинают вращаться, автоматически означает сражение с монстрами. На этот раз в роли врагов выступают не самые сильные существа: уже знакомые нам **Bomb** или **Blood Soul** в компании **Anacondaur**. В целях экономии времени и нервов (**Blood Soul** неустанно кастуют на персонажей **Zombie**) от них можно просто убежать, но, в общем-то, каждый бой обещает быть несложным, а в качестве приза за победу помимо обычного **experience** и **AP** мы получаем еще и **Dragon Skin**. Наконец, добравшись до источника света, мы отвечаем на странные вопросы неведомого существа. Наш первый ответ: «**It`s not our will to fight**,» — его не устраивает, и нам приходится сражаться с **Ruby Dragon**, знакомым по сну с Лагуной. Второй вопрос: просим ли мы пощады? Никогда: «**Never**». В результате появляется еще один дракон. На этот раз он не стесняется использовать огненное дыхание **Breath**, уменьшающее здоровье каждого персонажа на 3-5 тысяч хит-поинтов, и кастовать сильную магию наподобие **Meteor**. Что ж, пора опробовать в деле **Doomtrain**, а после этого можно призывать **Diablos**. Третий вопрос: почему мы хотим драться? Выбираем третий ответ: «**It`s our nature**». И вот тогда появляется **Bahamut**. Против этого летающего монстра неэффективна магия стихий **Wind** и **Thunder**, а **Water** наносит слишком слабый урон. Используем **Doomtrain**, который на этот раз ослепляет противника, после чего вытягиваем у **Bahamut** магию **Curaga** и **Full-Life** и начинаем упражняться в использовании **Limit Breaks**. Бой должен закончиться сравнительно быстро, и в результате вместе с новым **Guardian Force** мы получаем **Bahamut`s Card**. Мощная магия **Bahamut**, не принадлежащая ни к одной стихии, делает его идеальным **Guardian Force** для сражения с любым противником. Способность **x4 turns** усиливает одного из персонажей, **Rare Item** облегчает поиск труднодоступных деталей для апгрейда оружия, а auto-protect вдвое снижает урон от обычных атак.



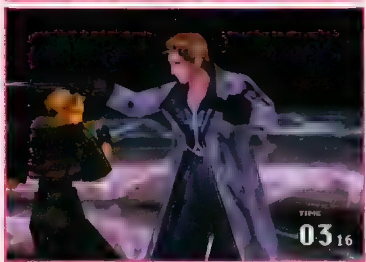
После победы над **Bahamut** мы отправляемся на корабль, а затем вновь возвращаемся в **Deep Sea Research Center** вместе с Зеллом. Сохранив игру в **Save Point** у входа, начинаем спускаться в образовавшуюся в полу дыру (для этого почему-то нужно нажать клавишу). На каждом этаже нам нужно использовать правильное количество ячеек пара: в первом случае это четыре (их задействуют без нашего участия), затем 2, 2, 1 и 1. После того как Зелл разберется с машиной и откроет дверь, мы сохраняем игру в **Save Point** и продолжаем бежать вниз по лестницам, сражаясь с местными обитателями — **Enc-None** здесь, увы, работает лишь наполовину. На нижнем этаже еще раз сохраняем игру. У нас должно остаться еще 10 ячеек — этого хватит для того чтобы запустить машину и сразиться с **Ultima Weapon**. Если у персонажей до сих пор меньше 9999 хит-поинтов, соваться сюда вряд ли имеет смысл. Призываем **Cerberus**, кастуем **Regen** и **Shell**, после чего вытягиваем у врага нового **Guardian Force Eden** и начинаем долгий процесс лишения **Ultima Weapon** 100000 хит-поинтов здоровья. К сожалению, **Diablos** в этом бою использовать не удастся — придется надеяться на остальных **GF** и основное оружие Скволла, **Lion Heart**. По окончании боя вместе с новым **Guardian Force** мы получаем **Eden`s Card** и **100 AP**. **Eden** способен нанести до 40,000 хит-поинтов урона. Попытка воспользоваться **Devour** command далеко не всегда оказывается удачной, но в случае успеха с ее помощью можно уничтожить практически любого врага. **Expendx3-1** позволяет персонажу, заплатив цену одного заклинания, кастовать его трижды, а **GFAbl Med-RF** создает предметы, обучающие ваших **GF** новым способностям

Можно помочь обитателям **Shumi Village** в строительстве статуи Лагуны, выполнить поручение духа озера **Obel**, что находится к северу от **Timber**, поймать чокобо в одном из многочисленных **Chocobo Forest** и с помощью игры **Chocobo World** получить нового **Guardian Helper MiniMog**, поискать скрытые **Draw Points** на **Island Closest to Heaven** и **Island Closest to Hell**...









А мы отправляемся к **Tears` Point**, где находится **Lunatic Pandora**. После успешной атаки нашего корабля мы оказываемся внутри этого загадочного устройства, и нас встречают Фудзин и Райдзин. **Doomtrain** быстро погружает их в спячку, **Diablos** наносит 9999 хит-поинтов урона и тому и другому. После боя они сбегают, а мы сохраняем игру в **Save Point**. Бежим по туннелю прямо, после лифта 02 пересаживаемся в кабину 01 и повторяем путь, который уже однажды проделывал Зелл со своим отрядом. Вот только на этот раз с роботом **Mobile Type 8** придется драться. **Diablos** успешно атакует его центральную часть, в то время как сдвоенные лазеры наносят нам жалкие 500 хит-поинтов урона. Завершаем его уничтожение вызовом **Quezacotl** и бежим прямо до тех пор, пока не встретим Сайфера. Фудзин и Райдзин оставляют своего бывшего вожака, и он кидается в бой один. Погибает **Odin**. После этого мы по максимуму вытягиваем у Сайфера магию Aura и неторопливо выбиваем из него дух, если до нас это еще не успел сделать пришедший на смену **Odin`y Gilgamesh** (он способен использовать целых четыре варианта атаки: доставшийся ему в наследство от Одина **Zantetsuken**, наносящие урон сразу всем врагам **Masamune** и **Excalibur** и своего рода шутку — **Excalipur**, едва царапающий противников). После боя Сайфер убегает, прихватив с собой Риноа, и ведет ее к саркофагу Адели.

ДИСК 4

Большая часть четвертого диска посвящена сражению в замке Ультимеции. Бежим вниз от того места, где мы сражались с Сайфером и карабкаемся вверх по лесенке справа. Взбегаем по стреле небольшого крана и идем по карнизу направо. Теперь наверх — к центру саркофага Адели. Перед входом можно сохранить игру в **Save Point**, а затем нам предстоит сражение с бывшей правительницей Эстара. Адель постоянно кастует на нас мощные заклинания **Quake, Meteor, Ultima**, да и обычные ее атаки, наподобие **Energy Bomber**, сносят больше тысячи хит-поинтов за раз, но основная проблема заключается в том, что в ответ мы не можем призывать **Guardian Force** и использовать какую-нибудь серьезную магию из боязни повредить Риноа. Хватает и того, что периодически на поле боя появляется **Gilgamesh**, после чего Риноа получает вместе с Аделью примерно по 3000 хит-поинтов урона. Что остается? Постоянно подлечивать Риноа и бить волшебницу обычными атаками и направленной магией.

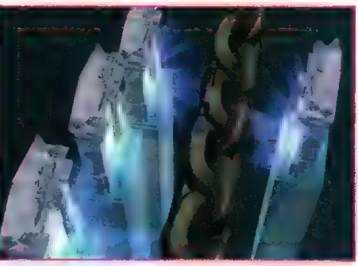




После того как мы одерживаем победу, появляются Эллона и Лагуна и начинается сжатие времени. Долгий полет-падение в никуда наконец-то заканчивается, и мы оказываемся в коридоре перед двумя десятками **Save Point`ов**. Первый из них настоящий — сохраняем игру и готовимся к бою с многочисленными отражениями одной и той же волшебницы. Большинство из них не представляет серьезной опасности — две-три тысячи хит-поинтов сносятся за несколько наших атак, мираж тает, и мы получаем в награду **Ultima Stone**. Однако некоторое время спустя перед нами предстает последнее воплощение. Запас жизненных сил у этого существа резко возрос, а его контратаки сносят у наших персонажей порядка 1500-1800 хит-поинтов. Призываем **Diablos** и других **Guardian Force** для того чтобы побыстрее с ним покончить и морально готовимся к тому, что напоследок на нас обязательно скастуют **Ultima**.



Бой заканчивается, и мы оказываемся... в приюте. Заходим в дверь справа, бежим наверх и спускаемся к морю. Подходим ближе к воде, выкачиваем магию **Triple** из **Draw Point** и бежим по звеньям одной из гигантских цепей, удерживающих замок на земле. Перепрыгиваем к дальней двери-порталу, заходим в нее — и через мгновение уже оказываемся где-то в Эстаре. К северо-западу от нас находится **Chocobo Forest** — небольшой круглый лесок, резко выделяющийся из всего окружающего ландшафта. Получив чокобо, мы отправляемся к континенту Centra. Эта замечательная птица способна бегать по мелководью, так что проблем во время путешествия возникнуть не должно — достаточно лишь обогнуть побережье Эстара, и мы у цели. «Рагнарек» находится в пустыне западнее острова **Cactaur** (на карте это место обозначено красной точкой). Добравшись до более современного средства передвижения, мы прощаемся с чокобо.



Мы вновь оказываемся у цитадели Ультимеции — на этот раз справа от цепи появляется еще одна дверь. Бежим наверх, сохраняем игру в **Save Point** и выкачиваем из **Draw Point** магию **Flare**. Как только мы переступаем порог замка, многочисленные прислужники Ультимеции лишают нас практически всех способностей. Теперь мы не сможем использовать команды **Item, Magic, GF, Draw, Command Abilities, Limit Breaks, Ressurection, Save**, и так будет до тех пор, пока мы не победим засевших в замке монстров — одного за другим. Ограничения действуют лишь на территории цитадели, поэтому категорически рекомендуется время от времени выходить наружу и сохранять игру в **Save Point**. Разделяемся на два отряда. Отряд №1 будет сражаться с монстрами, и в него должны входить самые сильные бойцы во главе со Скволлом. Отряд №2 будет время от времени помогать нам в решении тех головоломок, где требуется одновременное участие сразу двух групп людей. Мгновенно переключить управление с одного отряда на другой и поменять отдельных членов можно с помощью так называемого **Party Switch Point** — зеленого светящегося круга, который будет попадаться нам во многих помещениях замка.



Первый босс — **Sphinxara** — поджидает нас в главном холле. Бьем его обычными атаками и по окончании боя открываем команду **Magic**. Поднявшись вверх по лестнице, сворачиваем направо и выходим из главного холла. Спускаемся вниз и идем прямо в дверь. Мы оказываемся в картинной галерее. Нужно, не торопясь изучить ВСЕ картины, висящие на стенах первого и второго этажей за исключением большого полотна слева от входа. Его нужно оставить напоследок. Суть головоломки заключается в том, что нам нужно будет ввести названия картин, на номера которых указывают стрелки гигантских часов на полу первого этажа: **VIVIDARIUM, INTERVIGILIUM, VIATOR**. В итоге мы получаем название большого полотна — **In the Garden Sleeps a Messenger** — а в качестве награды на лестнице появляется очередной босс. **Trauma** недолюбливает магию стихии **Air**, поэтому кастуем на него **Tornado** и по окончании боя открываем команду **Draw**.

На первом этаже картинной галереи имеется еще одна дверь, выходим в нее и спускаемся по лестнице в подвал. Заходим в левую дверь, выкачиваем магию **Full-Life** из **Draw Point** и берем из руки статуи ключ **Prison Key**. Тут же появляется босс — **Red Giant** (30000 хит-поинтов и фантастическая защита от обычных атак). По большому счету это относится и к магии... но есть одно приятное исключение — у **Red Giant** можно выкачать заклинание **Demi**, которое великолепно действует на своего бывшего владельца. Так, собственно, и поступаем. Поначалу **Demi** сносит порядка 8-9 тысяч хит-поинтов, затем по мере уменьшения общего числа хит-поинтов эффективность падает, но все же довольно скоро бронированный гигант оказывается поверженным. Открываем команду **GF** и, отперев ключом дверь камеры, возвращаемся в главный холл.

Теперь мы заходим в дверь сразу за главной лестницей. Пробираясь по гигантской люстре, мы внезапно понимаем, что падаем... и мгновение спустя оказываемся на полу нижнего яруса. Открываем люк и по винтовой лестнице спускаемся в винный погреб. Выкачиваем заклинание **Aura** из **Draw Point** у бочек и присоединяем магию **Firaga** к **Elem-Atk** и **Thunderga** к **Elem-Def**. Следующий босс — **Tri-Point** — уже ждет нас. Весьма разумный тип — мало того что догадался оккупировать винный погреб, так он еще и отвечает на любую атаку своим **Mega Spark**, который сносит у персонажей по 1-2 тысячи хит-поинтов. Вернее, сносил бы, если бы мы не озаботились заранее поэкспериментировать с **magic junction**. Призываем **Bahamut** и по окончании боя возвращаем себе **ressurection ability**.



Выбираемся из подвала и заходим в дверь прямо. Слева от фонтана находится **Draw Point** с магией **Slow**. В следующем зале находится орган. Заправляемся магией **Dispel** в **Draw Point** слева от него и поднимаемся вверх по лестнице справа. Как только мы начинаем идти по мосту, с расшатанных досок па-

дает вниз ключ. Как только это произойдет, возвращаемся к ведущему в винный погреб люку и выходим из этого зала через дверь слева. Идем вниз по коридору, затем направо — и вот мы уже в главном холле. Вновь поднимаемся по лестнице, выходим через правую дверь, спускаемся вниз, проходим через картинную галерею и вновь спускаемся вниз в подвал. В воде лежит ключ **Armory Key**, который мы незадолго до этого так удачно уронили. Переходим через мостик и подбираем его, а затем открываем правую дверь. Заправившись магией **Ultima** из **Draw Point**, отправляемся знакомиться с **Gargantua**. Первая ипостась его представляет собой **Vysage**, разве что здоровья у нее теперь прибавилось. Кастуем **Holy**, призываем **Alexnder** и



получаем в итоге «полную» версию босса и получаем возможность открыть **Limit Break ability**.

Итак, теперь нам понадобится помощь второго отряда. Возвращаемся к лестнице, ведущей в подвал, и встаем в круг **Party Switch Point**. Дабы избежать долгого перераспределения всех **Guardian Force** и постоянных стычек с врагом, снабжаем любого из членов отряда №2 **GF Diablos** с его способностью **Encnone**. Поднимаемся вверх по центральной лестнице, сворачиваем налево и выходим из главного холла. Путь у нас теперь только один. Бежим налево, спускаемся вниз, переходим по длинному коридору в следующий зал и оказываемся перед **Party Switch Point**, который находится прямо на платформе подъемника. Переключаемся на первый отряд. Поднимаемся по лестнице слева, выходим из зала и бежим налево до тех пор, пока не окажемся на второй платформе. По дороге нам попадается **Draw Point** с магией **Cura** и **Save Point**, которым мы, увы, пока что не можем воспользоваться. Срабатывает механизм, и второй отряд поднимается на верхний ярус (если этого не произошло, необходимо еще раз просмотреть все полотна в картинной галерее). Бежим налево, поднимаем с пола **Floodgate Key** и выкачиваем из **Draw Point** магию **Curaga**. Теперь нам придется еще раз провернуть фокус с подъемниками, для того чтобы второй отряд получил возможность вернуться в подвал. Подходим к рычагу, находящемуся возле левой двери, отпираем его ключом и затем поворачиваем. Вода ушла. Возвращаемся к фонтану, который находится перед органным



залом, и берем из него **Treasure Vault Key**. Переключаемся на первый отряд.

Бежим вниз из комнаты с подъемниками. В длинном коридоре, озаряемом вспышками молний, есть еще одна дверь слева посередине. Отперев ее ключом, мы выкачиваем магию **Holy** из **Draw Point** и решаем очередную головоломку. Для того чтобы появился босс, нужно открыть все крышки сундуков. Мысленно нумеруем их от 1 до 4 слева направо и открываем в следующем порядке: 3, 1, 4, 2. **Catoblepas** недолюбливает магию стихий **Earth** и **Water**, поэтому наиболее эффективными оказываются атаки **Leviathan** и **Brothers**. По окончании боя открываем **command abilities** и возвращаемся в главный холл.



Переключаемся на второй отряд и возвращаем его в главный холл. Проходим через дверь сразу после центральной лестницы и благополучно сваливаемся с люстры на нижний ярус. Справа находится **Patry Switch Point**. Переключаемся на первый отряд, поднимаемся вверх по лестнице и становимся на люстру. Поскольку кто-то из второго отряда добросовестно топчется на потайной пластине, она и не думает падать! Переходим на другую сторону и на балконе встречаем очередного босса. **Krysta** — противник уже вполне серьезный, поэтому **Leviathan`овская** команда recovery окажется как нельзя более кстати. Бьем его всеми подручными средствами, готовясь на-



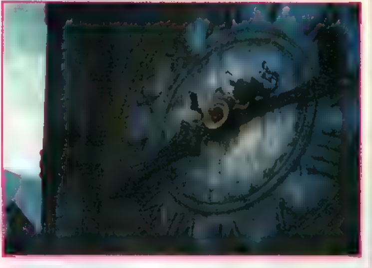
последок к **Ultima**. Возвращаем себе команду **Item**, выкачиваем из **Draw Point** магию **Meteor** и идем в комнату с органом.

Поднимаемся вверх по лестнице справа и на этот раз переходим шаткий мостик до конца. Заходим в башню, начинаем подниматься вверх по спирали, через некоторое время видим гигантский маятник. Перепрыгиваем на него и, перелетев через пропасть, оказываемся у противоположной стены башни. Через проход в стене выбираемся на разрушенный балкон и встречаем **Tiamat**. Самый сильный из восьми боссов способен снести 7-8 тысяч хит-пойнтов за одну атаку (сам тянет на 90000 хит-пойнтов). Призываем **Cerberus**, кастуем на всех персонажей **Regen** и **Shell**, а затем начинаем упражняться в использовании прикладной магии на **Tiamat**: кастуем **Flare**, **Meteor**, **Ultima**. **Aura** тоже можно не жалеть: если Скволлу удастся использовать **Lion Heart**, бой закончится очень быстро и без



потерь. Открываем команду **Save** и готовимся к последней решающей битве.

Впрочем, помимо Ультимеции есть еще одно создание, с которым мы не успели познакомиться — **Omega Weapon**, который почти непобедим. Спускаемся к подножию башни, сохраняем игру и бежим к фонтану. У каждого персонажа должно быть 9999 хит-пойнтов. Готовим запас **Hero** (при необходимости можно пожертвовать картой **Laguna`s Card**, переработав еще через **Card Mod** меню). Присоединяем **100 Death** к **Stat-Def** каждого персонажа. Усиливаем параметр **Spd**, по возможности даем персонажам способности **Initiative** и **Auto Haste** и обязательно **Revive** и **Recover**. Оружие Скволла должно быть проапгрейдено до **Lion Heart**. Когда все приготовления будут закончены, переключаемся на второй отряд. Возвращаем его в главный холл, поднимаемся вверх по лестнице и выходим через правую дверь. Теперь нам нужно спуститься вниз, встать в левом нижнем углу экрана и потянуть за трос. Под потолком зазвонит колокол, и у первого отряда будет одна минута для того





чтобы зайти в комнату с органом и начать бой с **Omega Weapon**. Используем **Recover** и **Revive**, с самого начала боя беспрерывно расходуем **Hero** на всех персонажей, кастуем **Aura** на Скволла, в надежде на то, что **Lion Heart** все-таки сработает.

Мы возвращаемся в башню. Теперь нам нужно подняться на самый верх в комнату с часовым механизмом. Выкачиваем магию **Stop** из **Draw Point**, бежим вниз и перебираемся по стрелкам гигантских часов на узкую металлическую лестницу. Спускаемся. Под циферблатом часов находится еще одна лестница. Наши герои оказываются напротив часовни. Сражение с Ультимецией начинается с неприятного сюрприза — противников она выбирает себе сама. Это означает, что на месте любимого прокачанного персонажа запросто может оказаться кто-то еще. К тому же времени на то, чтобы перераспределить **Guardian Force** магию, у нас тоже не будет. В случае гибели персонажа, через какое-то время к нему на смену приходит другой. Само сражение будет состоять из четырех этапов, следующих один за другим, без остановки. Итак, первая ипостась Ультимеции особой опасности не представляет. Худшее, что она может совершить — это атака **Mael Strom**, которая сносит у персонажей по 4-6 тысяч хит-пойнтов. Этот бой нужно использовать как подготовку к дальнейшим испытаниям. Призываем **Cerberus**, кастуем **Regen** и **Shell** на всех членов отряда и готовимся к встрече с личным **Guardian Force** Ультимеции — **Greiver** (порядка 150000 хит-пойнтов, выкачивает магию и сразу же использует ее, обожает заклинание **Gravija**). Хороши все **Guardian Force**, за исключением **Diablos**, **Brothers** и **Doomtrain**. Вскоре Ультимеция приходит на помощь своему любимцу и объединяется с ним. В довершение всего к получившемуся в результате слияния монстру добавляются два **Helix`а** — маленькие такие летающие червячки. Продолжаем призывать **Guardian Force**, кастуем мощную боевую магию трижды за ход и в полной мере используем **Break Limits**. Тандем **Ultimecia+Greiver** постепенно теряет хвост и другие части тела и под конец разваливается, а Ультимеция предстает перед нами в своем истинном обличье. Самая мощная атака в игре — **Hell`s Judgment** — теперь направлена против нас. В результате у каждого персонажа остается жалкий 1 хит-пойнт здоровья, что в сравнении с 250000 Ультимеции смотрится весьма и весьма блекло. Когда же волшебница начинает вытягивать **Apocalypse**, нужно в спешном порядке исполнить две вещи: подлечить всех персонажей до максимального уровня и скастовать **Shell**, потому как грядущая атака грозит 7000 хит-пойнтов урона; вытянуть как можно больше этой мощной магии у Ультимеции и затем показать ей, что такое девять апокалипси-





сов подряд. Помимо этого остается еще и **Lion Heart** Скволла и **Guardian Force**.

Заблудившись в бесконечной пустоте, наши герои не могут вернуться назад. Вспомнить наставления Лагуны удается лишь Риноа — в бездне времени и пространства она находит Скволла, и все в мире возвращается на круги своя. Стоит просмотреть титры до конца — ролик еще не закончился...

СИ TACTIX

КОДЫ PC, PS

КОДЫ PC

Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas

Во время игры нажмите [Esc], чтобы установить паузу, теперь можно вводить один из следующих кодов:

Все режимы:

painless — God modes
follow me — Перемещение камеры

Режим стрельбы:

weapons — Все оружие
ammo — Бесконечные патроны
autoreload — auto-перезарядка
autofire — auto-fire
slowmo — медленные враги
slowrocket — медленные рокеты

Режим гонок:

ghost — «сквозь преграды»
nitro — бесконечные nitro
snow — снег

Action режим:

weapons — все оружие
ammo — бесконечные патроны
freeze — неподвижные враги
laser — лазерный прицел
ghost — «сквозь стены»
mrbones — режим «скелеты»
shocked — режим «электрошок»
fps — режим от первого лица
fragyuck — море крови
bighead — режим больших голов

Thief 2. The Metal Age

Изменить начальные деньги.

Добавьте в файл «dark.cfg» строку «cash_bonus X», где X количество денег, которые вам дают в начале миссии.

Пропустить миссию.

Нажмите [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [End] чтобы пропустить текущею миссию.

Majesty

Во время игры, нажмите [Enter] и введите следующие коды:

Victory is mine — Выиграть игру
Now you die — Проиграть игру
Fill this bag — Даёт 10,000 Золота
Revelation — Открывает карту
build anything — Делает доступными все здания
give me power — Делает доступными все магии
cheezy towers — Магии с бесконечным радиусом
restoration — Восстанавливает жизни
frame it — Показывает FPS

Rollcage Stage 2

Войдите в «Bonus Awards» меню и введите один из нижеприведенных кодов. Если все сделали правильно, то вы услышите звуковой сигнал.

Metropolis — Все машины
Mynameisneo — Все турниры
Mynameismrsmith — Почти все турниры
Inversion — Зеркальный режим
Wreckedonspeed — Все режимы игры (включая Soccer)
Warpspeedmrsulu — Все трассы
Givemetheguysback — Неизвестно
Itisiwhoammad — Неизвестно
Billythewhizz — Неизвестно
Snar — Неизвестно

КОДЫ PS

Killer Loop

H&K Class 2.

На экране главного меню зажмите Start и нажмите ▼, ◀, ▲, ◀, ▼, ▶, ▲, ◀.

H&K Class 4.

На экране главного меню зажмите Start и нажмите ▼, ▶, ▲, ◀, ▼, ◀, ▲, ▶.

Pulse Class 2.

На экране главного меню зажмите Start и нажмите ▲, ◀, ▲, ◀, ▼, ◀, ▲, ◀.

Pulse Class 3.

На экране главного меню зажмите Start и нажмите ▼, ◀, ▲, ◀, ▼, ▶, ▲, ▶.

Pulse Class 4.

На экране главного меню зажмите Start и нажмите ▼, ◀, ▲, ▶, ▼, ▶, ▲, ◀.

Reac Class 1.

На экране главного меню зажмите Start и нажмите ▼, ◀, ▲, ▶, ▼, ◀, ▲, ▶.

NHL 2000

Смех над противником:

После того как вы забиваете гол, нажмите Треугольник, чтобы посмеяться над командой противника.

Команда EA Sports:

Выберите режим exhibition, затем быстро нажмите L2 + R2 во время игры.

Номер 99:

Войдите в экран создания игрока и введите имя Wayne Gretzky. Ему автоматически будет присвоен номер 99.

Супер игроки:

Войдите в экран создания игрока и введите имя Joe Sakic. Ответьте «Yes» на запрос использовать его рейтинг. Вернитесь к предыдущему экрану и измените имя игрока на любое по вашему выбору, но не трогайте никаких других установок.

Супер голкипер:

Войдите в экран создания игрока и введите имя Patrick Roy. Ответьте «Yes» на запрос использовать его рейтинг, теперь установите следующие характеристики, чтобы сделать его общий рейтинг около 97:

Speed: 99
Poke Check: 99
Puck Cover: 99
5 Hole: 99
Def. Awareness: 99
Off. Awareness: 99
Speed: 99
Recovery: 99
Agility: 99
Glove Left: 99
Glove Right: 99
Stick Right: 65
Stick Left: 99
Aggressiveness: 99
Endurance: 99
Intensity: 40

No Fear Downhill Mountain Bike Racing

Войдите в режим «Time Trial» и ответьте YES, чтобы ввести код, теперь наберите любой из тех, что приведены ниже.

Все задания: LOTSOFFEAR.
Мультяшное задание: TOON_IT_UP.
Alien trail (Dry River Valley) в режиме pro: ABDUCTION.
Виртуальная реальность (Ceuvas Del Drac) в режиме pro: JACKED_IN.
Wire frame trail (Watzman Path) в режиме amateur: TYREFRAME.
Трюковое задание: MONKEYBIKE.
Зеркальный режим: EDOMRORRIM.
Полный upgrade: LOTSOFGEAR.
Все гонщики: GOOBERS.
Низкая гравитация: BIGFLOATER.
Элитные трассы:

Выберите режим «Trick Trail», войдите в подменю «bike setup», выберите «Quit To Menu». Далее режим «Single Race» в главном меню откроет вам доступ к элитным трассам.

This Is Football

Маленькие игроки.

Нажмите □, R2, ▶, L2, L1.

Маленькие головы.

Нажмите R2, ▼, L2, L1, ○.

Большие головы.

Нажмите △(2), L2, L1(2).

Голова в качестве мяча.

Нажмите ◀, L1(3), R2.

Без маек.

Нажмите ▼, R2(3), △.

Другая форма.

Нажмите ○, L2, ◀, R2, △.

70-ые годы.

Нажмите L1, R2, L2, ○, R1.

Черно-белый режим.

Нажмите ▲, R1, L2, R1, R2.

Rainbow Six

Чтобы ввести следующие коды, вы должны поставить игру на паузу, зажать L1 и нажать приведенную ниже комбинацию кнопок (эти же коды можно ввести с экрана главного меню):

Открыть все двери.

△, □(2), △, ✕, ○, □, △.

Все карты.

✕, ○, □, △ (2), ○, ✕.

Полное здоровье у всей команды.

△(2), ✕, ○(2), ✕, □(2).

Заложников невозможно убить.

○(2), □, △, ✕, △, ✕, ○.

Дополнительный боезапас.

□(2), ○, △, ✕, △, ✕, △.

Что-то про пистолеты.

✕, △, □, ○, □, ✕, △, □.

Без террористов.

△, ○(2), △, □, ✕, △, ○.

Режим Супермэна.

✕, □, △(2), ○, □, ✕(2).

Свободный режим.

○, △(2), ✕, ○, □, ✕, △.

Просмотр финального ролика.

□, △, □(2), ○(2), ✕, △.

Libero Grande

Играть за Gregorio Zonaras.

Пройдите режим arcade на режиме сложности normal.

Играть за Arnold Lang.

Наберите более 10,000 очков в режиме «Challenge 9».

Играть за Roland, Edgard Callaux, Powel Gardner или Gerald Wells.

Выиграйте International Cup во всех странах на режиме сложности hard.

Играть за Ruprecht Goes.

Откройте последние три возможности в режиме «Challenge 9».

Играть за David Magellan.

Наберите более 11,500 очков в режиме «Challenge 9» на всех уровнях сложности.

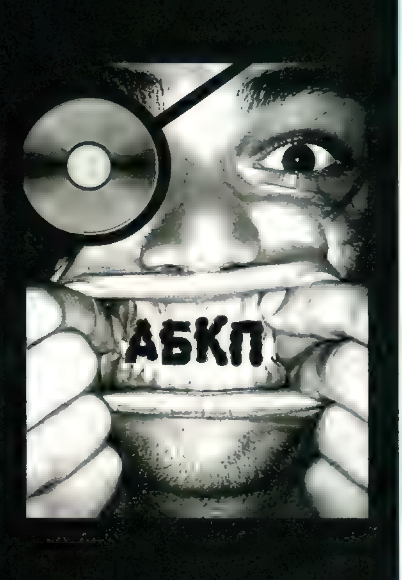
Играть за Maurice Poulenc.

Добейтесь превышения 100 в суммарном счете в матчах с Бразилией в режиме «vs. CPU».

Режим 1998 World Cup France.

Выберите «International Cup» и установите курсор на «New Game/Continue». Теперь Зажмите ✕ + Select + ○ + Start и нажмите Треугольник. Теперь все команды будут точно такими же, как в 1998 World Cup France Final.

ДМИТРИЙ ЭСТРИН estrin@gameland.ru



Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.

Полномочия включают:
-право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
-право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
-полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ



Фанатизм — страшная вещь. Я всегда боялся фанатов, в том числе и игровых, и, прямо-таки скажем, их не понимал. Это замыкание в одной игре или, в лучшем случае, вселенной — можно оценить весьма однозначно. Если продолжить тему, то можно добавить, что фанаты обладают массой весьма интересных свойств. К примеру, они весьма быстро размножаются, умеют сочинять пламенные письма и морально (а порой и физически) уничтожать любого, кто не разделяет их мысли. От фанатов пострадало немало авторов "Страны Игр", которые в буквальном смысле слова погибали под мегабайтами обрушивающихся сообщений. И все лишь из-за какой-то игры, которая была оценена не достаточно высоко (то есть, по заслугам). Но, в конце концов, фанаты — тоже люди. И никому не будет плохо, если настоящий выпуск "Обратной Связи" будет посвящен именно им.



Здравствуйте, многоуважаемая редакция "Страны Игр"! Хочу вам поведать о небольшом эпизоде в моей жизни. Речь пойдет о творении Midway и Namco — MK4 и Tekken 3.Мы, фанаты MK, после видео, взбурлившего всю нашу жизнь, стали активно принимать участие в коллекционировании фишек, наклеивать наклейки в альбоме, изучать биографию, копировать тили любимых бойцов, делать настольные игры и т.д. Играли в MK в 2D, ни капли нас не разочаровывавший. 8, 16, 32 bit и т.д. нас абсолютно не смущали, однако разницу мы чувствовали. Но выходит MK4...
Увидел я эту игру впервые на PS. Я не мог от нее оторваться, я "пожирал" ее глазами, словно лучше не существует ничего. Друзья говорили и порой даже убеждали: "Что ты здесь нашел? Посмотри на Tekken 3, в который режемся мы. А твое — результат перестарания в худшую сторону". Я смотрел на Tekken3 и говорил: "Неплохо.". Но все же возвращался к MK4 и буквально блаженствовал, называя недостатки мелкими, абсолютно не влияющими на игровой процесс, к которому так прекрасно шла трехмерность.
Да, в MK4 я явно растворялся, вливаясь в экран глазами, закрытые пленкой фанатизма. Многие журналы описывали популярность MK4, явно говоря про блестящий gameplay, в общем, и здесь тоже хватало фанатов. Но августовский номер "Страны Игр" словно свалился с неба, оглушил, шокировал. Я был задумчив выше обычного и наверное только после того, как прочитал статью в 50-й раз, понял все недостатки и взглянул на игру по-другому.
Трехмерность, пусть и не полная и с техническими недостатками, нас все-таки порадовала, но оказалась попдпорченной равнодушностью разработчиков. Fatality — об этом стоит сказать отдельно. Они загублены непростительным расположением камеры, бойцы размазываются и портится впечатления. Такое нравится только школьникам начальных классов и нравилось когда-то мне.
Если сделать вывод, то в MK Trilogy и MK4 чувствуется хоть что-то, хоть какая-то доля ощущения великого турнира, только в Trilogy — больше в боях, а в MK4 — больше в видеороликах.
Сейчас я играю в Tekken 3, играю давно. Этой игре отведено мало места в моем письме, но это не значит, что я к ней равнодушен. С ней я еще больше почувствовал, что файтинг — один из самых моих любимых жанров. Иногда становится грустно: почему Midway не делает суперхитов, имея такую лицензию (MK) или она на более в файтингах не способна?
P.S. Хотелось бы узнать ваше мнение. Неужели среди вас нет фанатов MK?
P.P.S. Вас, вернее оба игровых журнала вашего издательства становится все интереснее читать. Отлично работаете, ребята!
С уважением и заранее благодарен,

Jin Kazama, г. Астрахань.

Слава Богу! Хоть одному человеку я открыл глаза своим обзором MK4. Хотя, пожалуй, даже не одному. Помнится после выхода памятного августовского номера между мной и безумными фанатами этой игры, развернулась ожесточенная переписка. И вот, спустя два месяца, когда я уже давно перестал реагировать на одинаковые доводы поклонников творчества Midway ("У игры столько фанатов, а вы..."), я обнаружил в своем ящике неожиданное письмо, наверное, от самого бешеного своего критика. "А вообще-то, Дмитрий, вы правы. Игра — действительно полная лажа...", — дословная цитата. Вообще-то технология фанатизма для меня до сих пор остается загадочной. Можно понять, когда от откровенно слабой игры тащится десяток товарищей, но когда их становится больше десяти... Нет не могу поверить, что люди покупаются на фантики, яркую упаковку, все эти намеки на апокалиптический сюжет, fatality и прочую муру. Могу лишь порекомендовать время от времени играть в разные игры.
Открою маленький секрет: сравнительно не давно я был свидетелем ожесточенной на первой взгляд баталии MK4 между двумя сотрудниками редакции, которые на момент написания этих строк гуляют по Токио. На этот раз тестировалась версия для Dreamcast, которая от всех остальных версий ничем не отличалась. Нет, прикольно, конечно. Можно на экран не смотреть. Кровь опять-таки... Баталия продолжалась минут десять, после чего с крайне глубокомысленным смехом игра была спрятана до лучших времен. Есть ли среди нас фанаты MK? Нет, конечно. Вообще сотрудники редакции обладают загадочным свойством — фанатеть от игр, которые еще не вышли, и до тех пор, пока они не вышли.

Здравствуйте, уважаемые. Значит, прочитал я вашу статью о Might&Magic 8 и не смог сдержать естественного негодования. Но сначала пару слов о себе. Для создания, так сказать, "атмосферы" весомости моих слов. Я давний почитатель великой RPG вселенной Джона ван Канегема. Причём M&M 7 была моя первая игра (после Петьки и В.И.Ч.а) на собственном компьютере — до этого приходилось таскаться на работу к родителям и по гостям.Я был сражён наповал — это именно то, о чём я мечтал всю свою сознательную жизнь, но не мог объяснить словами.Я исходил Эратию, Энрот, а теперь и Ядам вдоль и поперёк. Я потратил недели РЕАЛЬНОГО времени на прохождение всех частей, в которые мне довелось поиграть. К тому же в шестой части у меня группа прокачена,в среднем до 127 уровня. Затем, естественно, были M&M5(!), M&M6 (причём она мне понравилась даже больше — была она какая-то своя,родная), HoM&M3, HoM&M Armagedon's Blade и Crusaders of M&M. Кстати, последняя на Playstation, так как я знаю человека,который убил бы за возможность побродить по Ксину с Dual Shock. Между прочим, вспомнилось замечание, которое я давно хотел высказать: "Перед выпуском Crusaders of M&M на PS проделана огромная работа. Удалены почти ВСЕ глюки движка. А графика является по меркам PS если не революционной, то

очень приличной уж точно." Поэтому у меня к вам предложение — оценивать одну и ту-же игру для PC и PS по отдельности. Но это так, к слову. А две недели назад я приобрёл M&M8: Day of thr Destroyer. Это был шок. Иду я, значит по делам, вдруг вижу M&M8 продаётся! А в некоторых журналах писали,что раньше 3-4 квартала 2000 года он не выйдет.Позор на их голову.Я сначала не поверил, а как разобрался сразу купил.И что бы все не говорили об отстойности графики, M&M8 намного красивей и красочней, чем предыдущие части. Показателен ещё и тот факт,что человек никогда не играющий в "элитный" жанр RPG,а бегующий только в очередной Quake, сказал что игра очень красива и попросил поиграть. А ведь Quake, вроде, тоже "неплох" в этом плане. И что же я вижу — ВОСЕМЬ баллов игре всех времён и народов. Да вы что,родные?!! Ставить игровой вселенной магистра RPG голимую оценку для неплохих среднечков? Во-первых, такой движок обеспечивает доступность игры 90% всех пользователей. В наше время это бесспорный плюс. К тому же графика не вызывает отвращения,крайне реалистична и красочна. Во-вторых,я цитирую Льва Емельянова: "Музыка и озвучка — как всегда,на пять с плюсом". А за Sound я вижу оценку 1(один). Может я чего-то не понял,но мне всегда казалось, что Sound переводится как звук. Далее. Коль скоро ваша система оценки не включает графу сюжет и сбалансированность — вещь крайне критичную для всех RPG — вы могли бы оценить их в графе Additions. Но там я опять вижу магическое число 1. Что это?Ну сюжет-то понятно шесть с плюсом (это по пятибальной системе), надеюсь, с этим никто спорить не будет.А сбалансированность натянет на четвёрку, я уверен. Всё-таки три гильдии объединил,всех пиратов Регны извёл,а проблем со сбалансированностью всё нет. Поэтому, по честному Additions получается 2, IMHO понятное дело, но... Итого получается, пусть 9.0 так, я считаю, по справедливости. И вообще,я считаю что ваша система не очень верна. Представьте, что тетрис выходит сегодня. Настоящий фурор на всех игровых рынках и платформах. Вы взялись его оценивать. Так, Video, понятное дело, 0.5. Звук, естественно 0.5, Interface тоже 0.5 (нет даже поддержки мыши!!!). Additions тоже всего 0.5 (игра проста — никаких "добавлений"). Остальные все по 2. Итого, общая оценка тетрису 6.0. Немного не дотягивает до добротного середнячка. И чего эти дурачки миллионами его раскупают? Бред, не так ли? Я считаю так — для каждой игры свои оценки. Благо такие примеры уже есть. А вообще я ваш журнал очень уважаю, просто недооценивать M&M: Day of the destroyer за гранью добра и зла.

Вечно ваш, Ценитель.

Насколько я понимаю, поводом для написания настоящего письма послужило наше недостаточно уважительное отношение к M&M8. Мне остается лишь подтвердить то, что последние две части легендарной серии Might and Magic не вызывают у нас никаких эмоций или в лучшем случае вызывают эмоции отрицательные. Почему? На самом деле, это очень просто объяснить. Дело в том, что с концептуальной и технологической точки зрения M&M7 и M&M8 не многим отличаются друг от друга. Косметические изменения, а также "новые монстры, новое оружие, новые NPC" и пр. нас не удовлетворяют. Возможно, с точки зрения нормального человека мы не правы. Но мы люди не нормальные, до сих пор поставили одну-единственную десятку, и больше так высоко игры оценивать пока не планируем. Да, мы считаем, что идеальная игра помимо прочих своих достоинств должна обладать определенным уровнем оригинальности. M&M7 и M&M8 были попросту скопированы с M&M6. Косметические изменения не в счет. Улучшать старую игрушку можно бесконечно долго, но в итоге она просто всем надоест и морально устареет.

Бодрое время суток, "Страна"!!! Пишу снова и очень надеюсь, что мое творчество не останется без внимания.

Итак, тема моих размышлений приставки и, в частности, перспективы X-Box. в 6 (64) номере Вы написали целую статью о вышеупомянутой приставке. И опубликовали технические характеристики приставок нового поколения: X-Box, Nintendo Dolphin, PS2 и Dreamcast. И что я вижу? Я как прочитал так чуть с дивана не упал!!! Dreamcast по всем параметрам оказался ХУЖЕ ВСЕХ (на мой взгляд)!!!!!! Может это Вы перепутали что-то, но с процессором в 200 мегагерц, да с оперативкой в 26 мегов говорить, что эта платформа является самой совершенной на настоящий момент просто смешно! PS2 и то превосходит!!! Ну а теперь о X-Box`е. Очень занятно, что производством приставки занялся софтверный титан. Ну да ладно. Я как посмотрел на его характеристики так чуть сознание не потерял. Кто не читал, поясняю: процессор на базе Pentium3 не менее 600mhz, 64 или 128 метров оперативки(!!!!!), плюс видео-карта втрое превосходящая нынешний GeForce и хард (!!!!!!!!) на 8 гигабайт!!! Ну как? По-моему, X-Box выглядит очень и очень впечатляюще на фоне нынешних приставок. Ну ладно характеристики, но поддержку этой штучке уже выразили EA, Activision, Epic Games и многие другие!!! Вы представляйте какие чудеса будут выходить для этой платформы!!! Я уверен,



что по крайней мере в США успех Мелкомягкому творению обеспечен и как бы не повторилось того, что случилось в Японии, где PC уже забыли и где наступила эра приставок. Все таки, сильная воля и титанический труд могут сделать шедевр. И вообще-то, Микрософт зря анонсировал свой проект так рано. Хотя может и нет. Тема открыта для дискуссий.

P.S. Почему в "Стране" так мало обзоров российских игр и локализаций???

P.P.S. А Назаров все-таки классные статьи пишет! Юмор и шутки Forever!

P.P.P.S. Пишите все, кому нравится Sims!!! ICQ#: 62382800.

На этом все.

Ваш верный читатель и почитатель Diamond.

Что касается технических характеристик, вы абсолютно правы — Dreamcast самая отсталая платформа. Но почему вас это так беспокоит, непонятно. Тысячу раз мы уже говорили, что платформа без игр ничто, что все эти невероятные технические характеристики должны быть просто использованы, иначе их просто не заметят. Что с того, что PlayStation 2 круче Dreamcast? На Dreamcast уже сейчас разработаны и разрабатываются высокотехнологичные игры, рядом с которыми блекнут даже самые-самые готовящиеся и готовые хиты для PS2. X-Box'а пока вообще нет, а разработчики игр на PC постоянно наступают на одни и те же грабли, и они все также далеки от того, чтобы полностью использовать технологический потенциал машины hi-end класса. Вот так должны быть расставлены акценты. Мы не считаем, что в "Стране Игр" мало обзоров российских игр и локализаций. Мимо нас не прошел еще ни один перспективный проект, разрабатываемый и локализовываемый в России. Например, в этом номере настоятельно рекомендую обратить внимание на Stormbringer. Привет от Назарова.

Здорово, "Страна". Пишет вам настоящий патриот своей и вашей "Страны". Что же творится с разработчиками. Геймеры всех времён и народов просят сделать какое-нибудь гениальное творение, а вместо этого нам подсовывают очередной TR. Old-gamer'ы, котрые застали такие Великие игры как Prince of Persia и др. уже и не думают, что разработчики могут сделать что-то такое же гениальное. Неужели мы больше не увидим таких шедевров. Вот, что я считаю: Action — Уже достаточно давно вышли QIIIA и UT. Да, обе эти игры — мегахиты. Но нет в них чего-то сверхнового, чего-то неординарного. Да, не отрицаю в QIII просто сногсшибательная графика, а в UT боты зверско-умные. Но этого не хватает до революции. А про TPS и говорить нечего — пока в этом поджанре нет ни одной толковой игры. Strategy — ждем всего того, что обещали. А как вы знаете обещанного три года ждут. RTS вообще сгнил, хотя бы выпустили что-нибудь новое, необычное(не клон),пусть даже и не какой-нибудь хит, а просто хорошую игру. Arcade — про аркады говорить не буду, так как они всегда есть и будут, а во-вторых я считаю, что аркаду можно использовать для отдыха, а не для Игры. Adventure — Много анонсов в последнее время было насчет игр типа Action/Adventure, но чистых Adventure что-то пока нет. RPG — да, в последнее время в этом жанре выщдо достаточно много толковых игр, но опять же это не революция. Разработчики, создайте хоть одну игру, где не будет видно прародителя, типа Baldur's Gate. Симуляторы — вот он, жанр, который пока процветает. Сейчас до фига интересных гоночных симуляторов, спортивных. Но, собственно говоря, в этом жанре и нельзя сделать революции.Ну возьмём хотя бы FIF'у от EA. Что в ней можно улучшать. Можно улучшить детализованность мордоворотов футболистов и зрителей, можно подетальней нарисовать футбольное поле, добавить несколько турниров, научить виртуальных игроков фолить и все такоё, короче подправить им мозги и всё — даже этого полного набора(который кстати не во всех играх воплощён жизнь) не хватает до революции.

Online RPG — этот жанр (я не боюсь его так назвать, так как он в корне отличается от RPG в однопользовательском режиме) не нуждается в сверхкрутой графике, или сверхгениальной идее.Большинство игроков он привлекает из-за своей простоты. Quest — я считаю, что настоящий Quest, это игра хорошо продуманная (чтобы не было такого: "Ой, я сломал ногу и теперь не могу писать").А таких пока нет. Вот вроде и всё. Если что забыл — не ругайте, торопился очень. А остальные жанры и поджанры я считаю очень "на любителя". Геймеры, пишите. Постараюсь ответить на все письма.

P.S. Дорогая "Страна", если не опубликуешь моё письмо в журнале, то ответь мне по аське (да и даже если опубликуешь). С уважением, Хорёк.

yurlitv@vtsnet.ru

Здорово, Хорек! Насколько я понял, ты ждешь революции в игровой индустрии. На самом деле, мы все ее постоянно ждем и знаем, что произойти эта самая революция может в любой момент. С другой стороны, совершенно неправильно анализировать игровую ситуацию по жанрам так, как это делаешь ты. Например, на данный момент по-настоящему на PC процветает один жанр — симуляторы рыбалок, охоты, кукол Барби и прочей муры. Вряд ли переворот произойдет оттуда. Напротив, чем популярнее жанр, тем меньше он подвержен изменениям. А вот adventure, думается, смогут нас удивить...

Здраствуйте!

Я хочу переписыватьса с геймерами и с красивыми девушками....

О себе: я парень 14 лет, роста карликового 157см, веса 45 кг! Моя аська 69266435! Мыло моё seifering@mail.ru... Для тех кто живёт в Ростове мой тел. номер 22-52-96!







Некоторым изобретениям следует ставить памятники. Настолько они поражают своей простотой и практичностью. Новый HP Brio PC – это наглядный пример того, как должна работать техника.

Все благодаря использованию самых последних научных разработок и самых быстрых процессоров Intel.

Бизнесмены! Обратите внимание:

Все гениальное просто, ... и оно «закрепляет» успех.

www.hp.ru

Созданы дать свободу

HP Brio

– оптимальные компьютеры для дома и офиса.

Процессор Intel® Celeron™ 433, 466, 500 МГц или Intel® Pentium® III 500, 550 МГц.
Оперативная память 64 МБ.
Жесткий диск от 4,3 ГБ.
16-битная аудиокарта.
Windows 98.





Компания «Д-Факто»
Россия, 113114, Москва, ул. Кожевническая, 16, стр. 4
Тел.: (095) 230-6819
(095) 959-7370/7371
Факс: (095) 959-7373
www.dfacto.ru
e-mail: info@dfacto.ru

